1989年2月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第2号 通巻2号

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

PC Engine
1989 FEBRUARY 2 350 YEN

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ



本田理沙
［スペースハリアー］

特別付録 ザ・ナムコワールド

定吉七番 秀吉の黄金 ファイティングストリートほか
PCエンジン特別救助隊

戦術SLG ネクタリス 徹底紹介



CD・ROM2システム特集
CD・ROM2活用テクニック「天外魔境」制作レポート

ドラゴンスピリット 完全攻略〈完結編〉

最新ゲームスペシャル 死霊戦線 わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち Son Son II

ワンダーモモ・アウトライブ

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

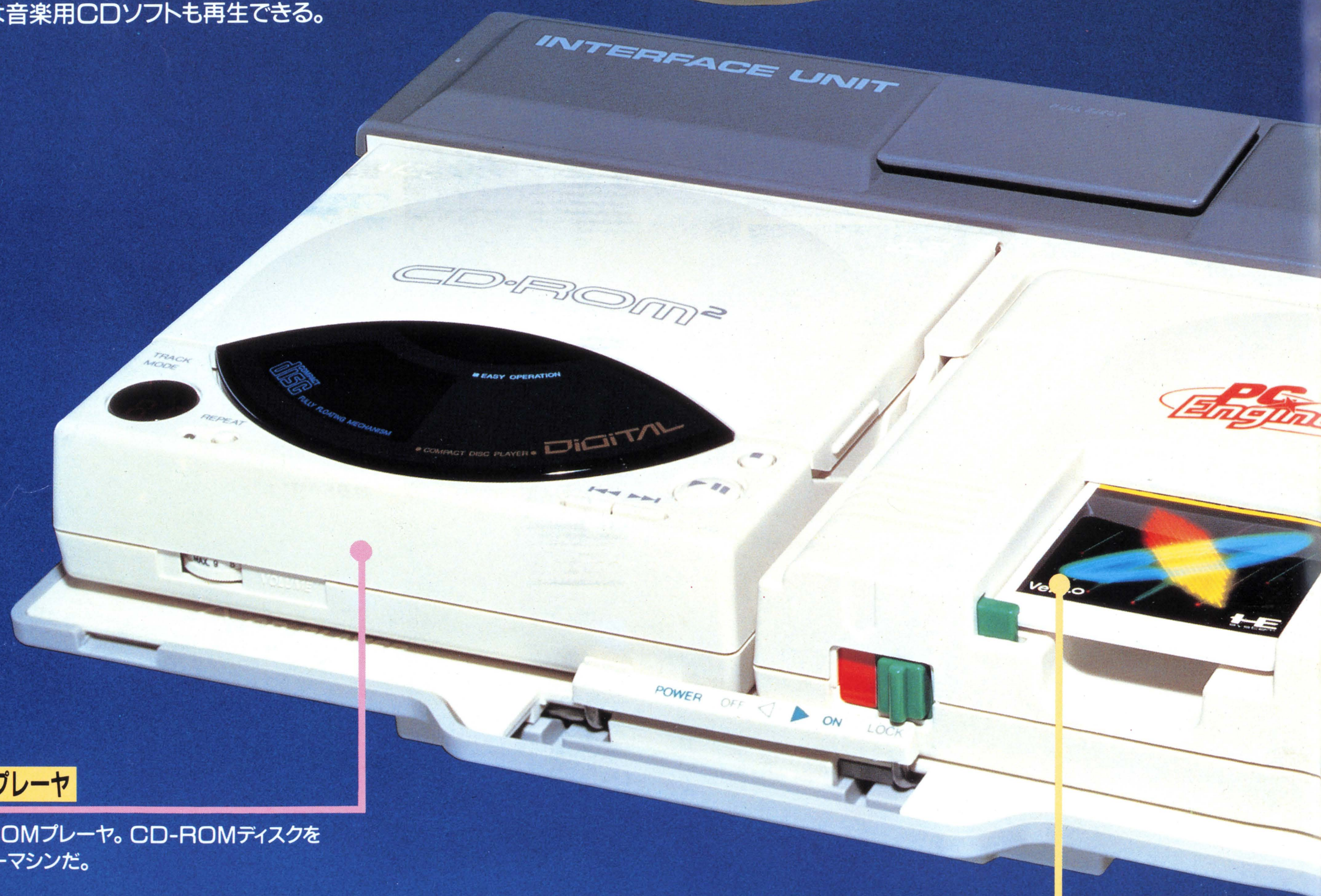
どうだ！540メガバイトの大容量。

CD-ROMディスク1枚の中に入るプログラムは最大540メガバイト。
なんと、これまでのゲームの約2000倍。
大容量がアニメなみの超リアルビジュアルを実現した。



ゲームはもちろん、音楽も聞けるぞ！

ゲームのBGMはCDのハイファイサウンド。キャラクターの
ことばも、合成音でない生の声が聞けるぞ。ゲームを
しないときは音楽用CDソフトも再生できる。



CD-ROMプレーヤ

これがCD-ROMプレーヤ。CD-ROMディスクを
入れるスーパーマシンだ。

システムカード

CDをコントロールするためのプログラムが入っている。
このカードを差しておくと、音楽用のCDでもプログラム
選曲したり、いろんなことが出来てしまうんだ。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

NEC

しゃべる! 540メガバイト。

無敵(むてき)のスーパーマシン ロムロム。

大反響! 絶賛発売中!!

540メガバイトの迫力で
聴いてよ。
遊んでよ。
話してよ。

ソフトもますます快進撃!



ビックリマン大事界

©1988 HUDSON SOFT
©LAD·NAS·東映動画

ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑!

12月下旬発売
標準小売価格4,980円



No·Ri·Ko

©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV

ゲームを超えたニューADV! 範子との初体験デートストーリー

好評発売中!
標準小売価格4,980円



©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM

世界5カ国10人の敵と闘う大迫力アクション!

好評発売中!
標準小売価格5,980円



天外魔境

©HUDSON SOFT
©RED COM

あやしい東洋世界の大冒険活劇! 映画を超えた本格長編RPG!

来春 発売予定

CD·ROM²システム

標準価格	¥59,800
CD-ROMプレーヤ	¥32,800
インターフェイスユニット	¥27,000
(システムカード	付属)
PCエンジン(別売)	¥24,800



●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

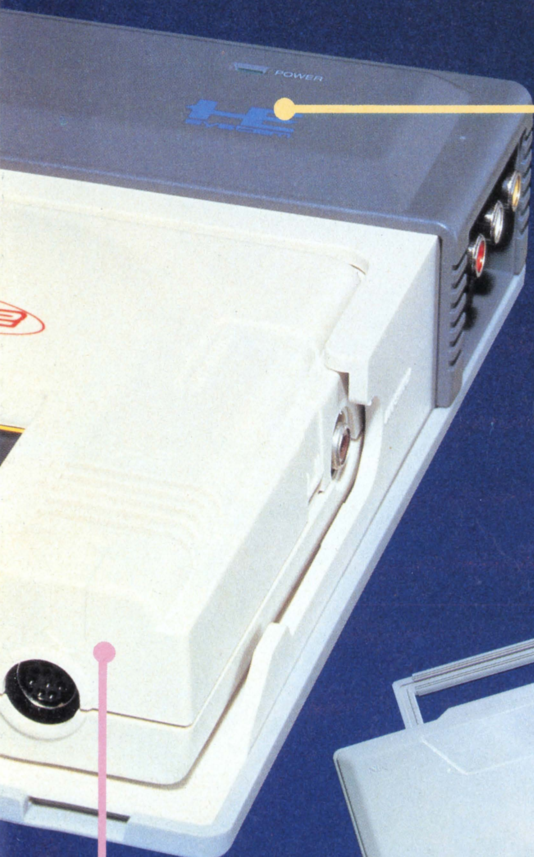


コブラ

©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)

寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック「コブラ」がゲームになった。

来春 発売予定



インターフェイスユニット

CD-ROMプレーヤとPCエンジンを接続するためのユニットだ。この中には、バックアップ用のRAMが入ってる。移動用のキャリングハンドルもついてるぞ。

PCエンジン本体



収納用カバー

PCエンジンとCD-ROMプレイヤーをセットしたまま収納できます。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

1989 FEBRUARY 2月号

表紙イラスト／岩名涼　デザイン／村田友男

CONTENTS

最新（さいしん）ゲームスペシャル★パート1

NEW GAME SPECIAL 最新ゲームスペシャル

ワンダーモモ 12

アウトライブ 14

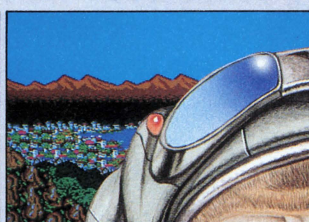
死霊戦線（しりょうせんせん） 16

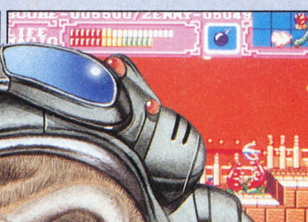
はにい・いん・ざ・すかい 18

SONSON II 22

ダンジョンエクスプローラー 26







最新ゲームスペシャル★パート2 115

■コブラ〔黒竜王の伝説〕

■ウイニングショット

■わいわい麻雀（ゆかいな雀友たち）

■デジタルチャンプ

■めぞん一刻

■改造町人シュビビンマン

■モトローダー

■サイバークロス

■凄ノ王伝説

■レインボーアイランド

■ネクロスの要塞

■YAKSA〔神武伝承（じんむでんしょう）〕

●メーカーHOT LINE



エキジビションガイド

EXHIBITION GUIDE 31

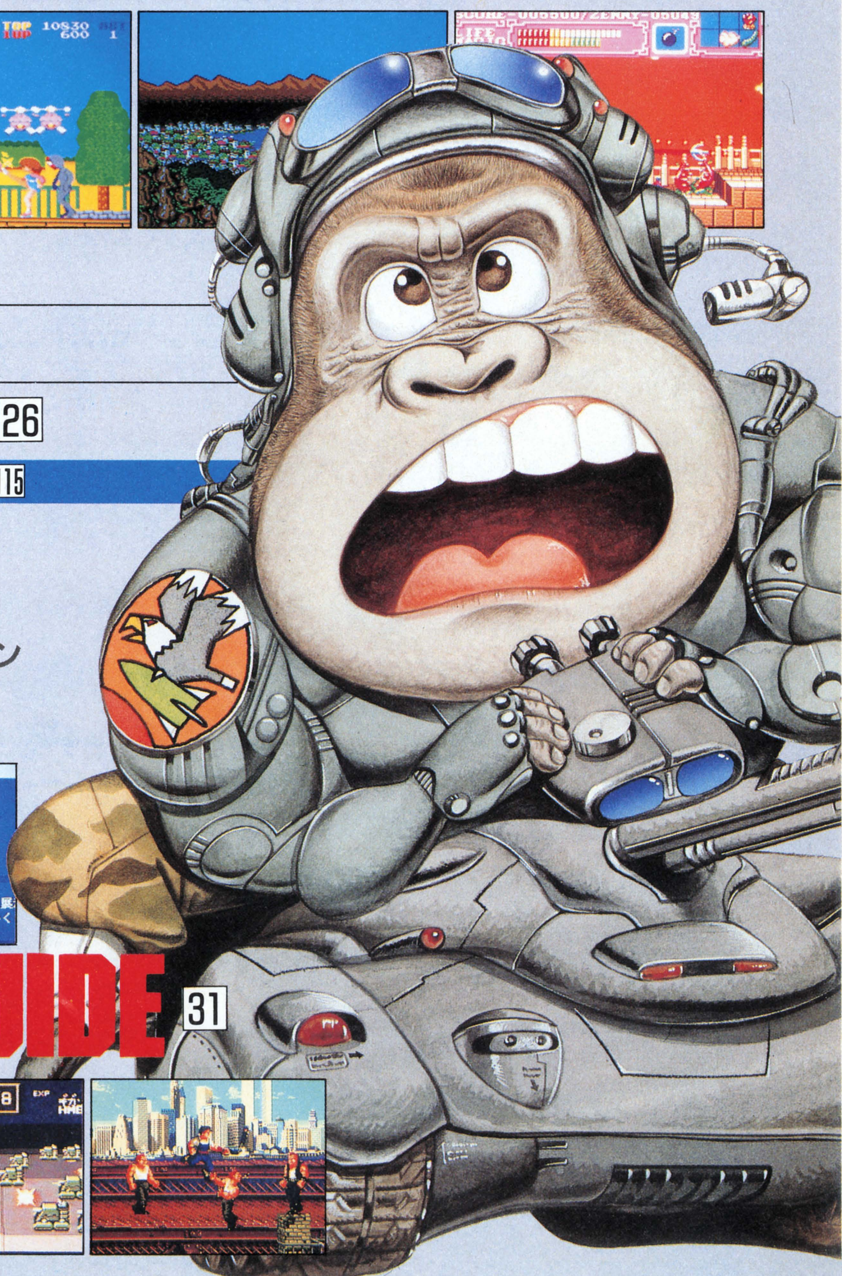
2大ゲーム開戦直前

ネクタリス 32

ビジランテ 38







期待のCD-ROM大作〔制作レポート第2弾〕

天外魔境(てんがいまきょう) 6

黄金の島JIPANGを舞台に
不可思議な冒険が展開される！





CD・ROM² ハイパーガイド CDプレイヤー活用テクニック 43



CD・ROM² 周辺機器情報 29



PCエンジン特別救助隊 79



定吉七番［秀吉の黄金］ 80

ファイティングストリート 84

あっぱれゲートボール 86

激烈技SPECIAL 107

メディアスペシャル PC MEDIA SPECIAL 104



プリンセス・カフェ 本田理沙 91

PCエンジン＋ HISTORY OF TV GAMES 51

魔宮エリア 攻略テクニック&クリア法
ドラゴンスピリット 完全 完結編 攻略 59

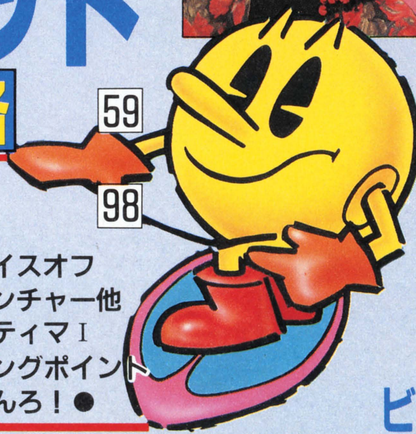
読者様のページ ニンジン倶楽部 67

遊楽専業団 98

アーケードゲーム 未来忍者／スプラッターハウス／フェイスオフ
歌舞伎Z／ホットチェイス／ハードパンチャー他

88ゲーム 信長の野望／ウィザードリィⅣ／ウルティマⅠ
オールドビレッジストリート／バーニングポイント

ワールドゲーム ROGER RABBIT ●移植してくんろ！●



●連載マンガ ファジーな昼下り 見田竜介 112

アンケート 74

プレゼント応募ハガキ 75

ビッグプレゼント 77

月刊PCエンジン2月号付録
(ザ・ナムコワールド)
1988 ALL SOFT CATALOG
THE namco WORLD

天外

期待のCD-ROM大作
制作レポート第2弾!!

黄金の島、JIPANGを舞台に繰り広げられる、奇想天外なRPG大作「天外魔境」。CD-ROMならではの奥深いシナリオ、豊富なアニメ処理画面、そしてCDサウンド。PCエンジンユーザーだけでなく、ゲームファンの注目を今、もっとも集めているのがこのソフトだ。

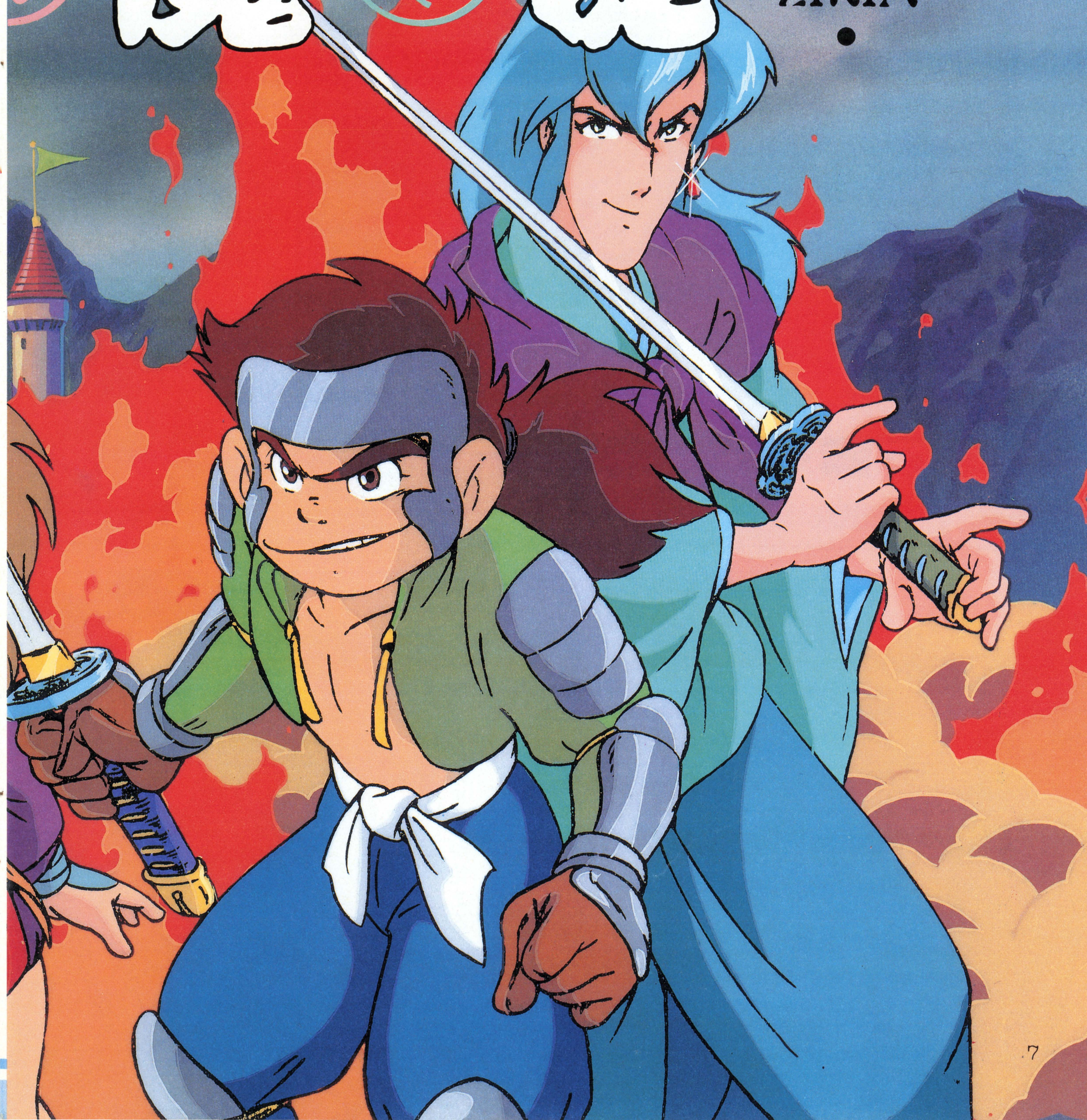
直径12cmのディスクの中に拡がる広大でファンタジックなゲーム世界。先月号に続き、その一部を独占公開しよう。



天外魔境

ハドソンより'89年春発売予定
CD-ROM 価格未定

·ZIRIA·



黄金の島、JIPANGを舞台に

天・外・魔境。じつにいいゲームタイトルだと思う。ただの魔境ではない。天の、外の、魔境。「天の外」とは、「宇宙という枠を越えた」とでもいったような意味あいだろうか。

何が起こるかわからない。どんな魑魅魍魎が出てくるかわからない。ぼくたちの想像を越えた何かがそこに待っていそうな、期待を十二分にわきたてるゲームタイトルだ。 そのゲームタイトルにもなっている天外魔境は、どんな場所なのか？ ゲームの舞台は、極東に浮かぶ黄金の島、ＪＩＰＡＮＧの一部。歴史の教科書でおなじみのマルコ＝ポーロの著作「東方見聞録」に登場する、あの中世、室町時代頃のニッポンで、摩訶不思議な物語が展開されるのである。

「東方見聞録」では、ニッポンは左下のイラストのような形をしていたと考えられていて、(今の人が見るとトンデモナイ形をしていると思うのよね)、この不思議な島国ニッポンの中でも、今の関東地方にあたる「坂東」という場所が主なゲームフィールドになっている。

坂東地方には、村や城はもちろん、魔物が棲むほこら、まだくわしくはわかっていないが、魔のエリアなんていうのもあるらしい。

舞台は一地方ではあるけれど、マップの広さは100や200画面ではないらしい（部分マップを含めて)。このへんにもCD−ROMならではの巨大なメモリー容量がいかされているわけだ。

広大なゲームフィールドを埋め尽くす謎と不思議。１枚のＣＤ−ROMの中に、どんな冒険が詰まっているのか、今から楽しみだぜ。

JIPANG



▲これが坂東地方のイメージイラスト。ほぼ中央に位置するのは、霊峰、富士山。きっと何か大きな謎が隠されているんじゃないかな。



▲ゲームのメインマップ画面。なんとなく「桃伝」っぽいような気も……。

波乱万丈なストーリー展開!!

運命の糸に導かれ、自来也の冒険が始まる。

時代は、室町。戦乱の世。
毎日のように戦いは繰り返され、大地は人々の血で真っ赤に染まりつつあった。
その戦乱の世の最中、筑波の山奥で、ガマ仙人に育てられているひとりの少年がいた。
少年の名は、自来也。
自来也は、正義感あふれる少年に成長し、「義賊として名を上げよう」と決心。
諸国武者修業の旅に出る。
筑波山を旅立った自来也は、「毛の国」「陸奥の国」「信州」と諸国をめぐり、魔訶不思議な事件に次々と巻き込まれる。
とてつもない怪物、世界に散る謎の宝、どの事件にも影のように登場する大門教の僧侶…。
何者かの巨大な力が作用しているかのように、見えない運命の糸で結ばれているかのように、旅先で出会う、ふたりの仲間、大蛇丸と綱手。
大門教とは何か。
巨悪との戦いがいま始まる。



不可思議な冒険が展開される

大胆な発想とミスマッチのおもしろさ！





▲戦乱の世の中を舞台に、物語は展開される。



▶得体の知れない魔物。こいつは何を考え、何を企んでいるのか。

この「天外魔境」。室町時代のニッポンを舞台にしている、とはいうものの、ニッポンのことを「JIPANG」と呼んでいることからもわかるように、現実とは違う世界観をもとにして作られている。

この独自の世界観の秘密は、ゲームの原作になった"FAR EAST OF EDEN"なる一冊の本にある。この本、P.H.Chadaという名のアメリカの日本学者によって書かれたらしいのだが、どうもChadaさん、日本の歴史についてけっこう誤解しているようなのだ。

物語の背景は、基本的には1400年代の初期。足利家のショーグンが東日本を、同じく足利家のタイクーンが西日本を治めているのだが、各地で群雄が割拠。世の中は、戦続きで乱れきっている。大設定からしてミョーなのだが、これに水戸黄門をはじめとした違う時代の人々、そして得体の知れない魔物たちが絡み合う。

誤解が生んだ大胆な発想が、「天外魔境」をユニークなゲームにしているとも言えるぞ。



◀これがゲームの原作となった本。アメリカ人特有の日本趣味が漂よっている。

アドベンチャー的な要素も詰まっている！



▲会話モード。キャラによってはナレーションもある。

ゲームシステムは、謎をたくさん散りばめた形のロールプレイング。つまり、アドベンチャーっぽい感じのロープレになりそうだとか。

通常のカードタイプでは、ロープレというと、制作側が容量不足に泣かされることが多いみたいだけど、その点CD−ROMなら心配はないし、「天外魔境」はまさにCD−ROMのためのゲームといえそうだ。

声優さんたちによるナレーションやアニメ処理のグラフィックなど、サービスももりだくさんだ。

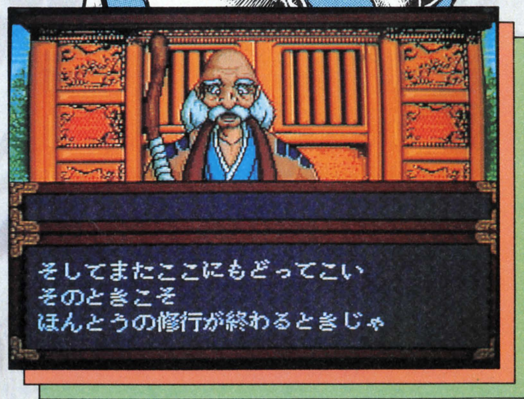


さまざまなパラメーターが用意されている！

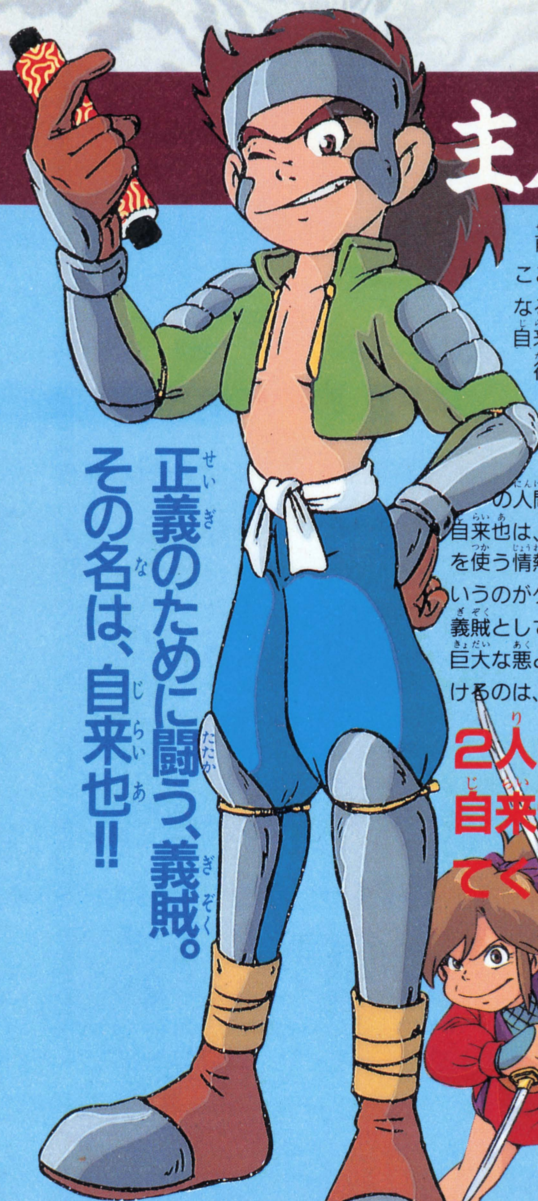
体力			
徳	85	金	32両
剣	竹刀	術	粉火

ロープレの場合、気になるのは、主人公のステータス（状態を示す数値のようなもの）。で、今のところ、ステータスは「体力」「徳」「金」「術」の4つで表される予定だそうだ。

まあ、「体力」「金」「術」の3つはわかるからいいとして、「天外魔境」ならではのステータスが「徳」。魔物を倒すと上がり、盗むと下がるなんていう、ちょっと変わった働きをするものらしいぞ。



主人公は義賊をめざす、少年自来也



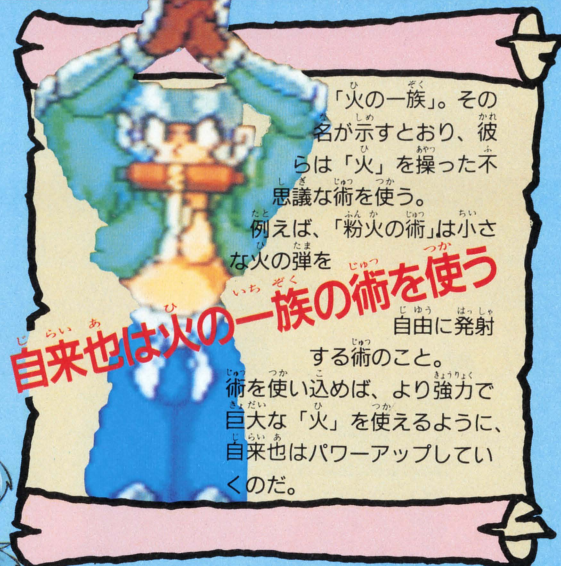
正義のために闘う、義賊。その名は、自来也!!

前ページでは、ゲームの全体像を紹介した。ここでは、ちょっと角度をかえて、主人公となる少年、自来也にスポットを当ててみよう。自来也は、どんな少年なのかというと……。

彼は「火の一族」の流れをくむ「ガマ族」の末裔。この「火の一族」というのは、昔から日本に住んでいた謎の一族で（まあ、忍者の一種と考えてもいいだろう）、普通の人間とは違う、特殊な能力を持っている人々。自来也は、筑波山でガマ仙人に育てられ、特殊な術を使う情熱と正義感にあふれる少年に成長した、というのがゲームの設定だ。

義賊として、悪徳商人から金を盗み、巨大な悪と闘う自来也。彼を待ち受けるのは、生か死か？

自来也は火の一族の術を使う



「火の一族」。その名が示すとおり、彼らは「火」を操った不思議な術を使う。

例えば、「粉火の術」は小さな火の弾を自由に発射する術のこと。

術を使い込めば、より強力で巨大な「火」を使えるように、自来也はパワーアップしていくのだ。

2人の仲間が自来也を助けてくれる!



自来也は、ひとりで巨悪に立ち向かうわけではない。ゲームでは、大蛇丸と綱手の強力な味方がふたり登場。大蛇丸は、「ヘビ族」の末裔で得体の知れない術を使うニヒルな色男（タイクイーン側のスパイでもあるらしい）。綱手は、「ナメクジ族」の末裔で、明朗快活なおてんば少女。

この3人は、不思議な運命の糸に導かれて出会い、「ガマ」「ヘビ」「ナメクジ」の三竦みの関係を取りつつ、お互いに助け合いながら（ゲーム中に協力して戦闘をするわけではないそうだが）、謎の敵に挑んでいくことになっているぞ。

制作スタッフ・インタビュー その1

プランナー 広井王子氏



CD−ROMは、空想の世界を表現するための手段！

空想力ってやつは、どうにもスゴイ！

ぼくたちが今こうして、イロイロ楽しいのも、実は何千年にも渡る空想力のおかげ……。

「天外魔境」は、数十人のスタッフが空想力を持ち寄って、3年の時間をかけて作られました。

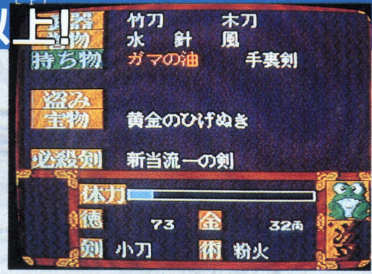
今までに体験したことのない新しいメディア、CD−ROMとの戦いは苛酷で、すでに7人が死亡し13人が入院しました（ウソだよ）。それでも新しいおもしろさを創ろうとヘロヘロになるうちに、夏が過ぎ冬が来て、やっと、なんとか完成しそうです。

スキャナーで取り込んだ1000枚の絵も、腰の高さにまでなったシナリオも、部屋を埋めたスケッチも、目を真っ赤にしたバグ取りも、ただただ、空想した世界を表現するための過程だし、CD−ROMはその手段です。今は、この作品を一刻も早く、みんなの手元に届けたい気持ちでいっぱいです。

アイテムは100種類以上!

ロープレといえば、アイテム。当然「天外魔境」にも数多くのアイテムが登場する。それもハンパな数じゃない。なんとその数、100以上。

武器はもちろん、術のための巻き物や「なまずのヒゲ抜き」なんていうおかしなものまで、いろいろあるぞ。



▲アイテムは、サブ画面に表示される。

モンスターも約150種類

CD−ROMだもん、魔物たちだって数多く登場する（やっぱ容量が大きいっていうのはスゴイことだね）。

そのすべてが、戦闘シーンではアニメーションするとのことだから、もうこれは大事件。術を使う敵もいるらしいよ。

▼これはシカのよう。どんな攻撃をしてくるのか。



▲ナマズだ。ヒゲ抜きはここで使うのだろうか。

CD-ROMならではの新システムがいろいろ!!

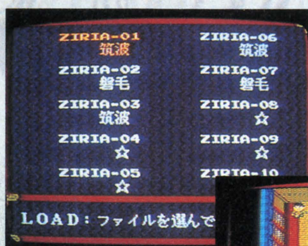
1 大容量を活かしてマップを記憶モード化!



広大な魔境を冒険していくには、マッピングは不可欠。なんていうのは、過去の話。というのも、この「天外魔境」では、CD－ROMの大容量を活かして、マップを記憶モード化しているのだ（カンタンに言えば、自来也が歩いた場所が、自動的に画面上にマップ表示されるわけね）。

ロープレの醍醐味は、マッピングなんていう奇特な人もいるかもしれないけど、やっぱりラクになるのはウレシイことだね。

2 バックアップRAMでセーブもかんたん!





▲ゲームのセーブはこんな感じの画面で行われる予定。
セーブは盗人宿でしちゃうのだ。

CD・ROM² システムにはバックアップRAMがついている。となれば当然、「天外魔境」のゲームのセーブも、このバックアップRAMがやってくれるっていうワケ。

めんどくさい呪文も、パスワードも、いっさいナシ！キミはひたすらゲームを解いてけばいい。CD－ROMに感謝！

制作スタッフ・インタビュー その2

音楽担当 笹川敏之氏



坂本龍一さんの幻のゲームソフトが実現した

これは内緒の話だけど、坂本龍一さんには何年か前にも一度会っているんだ。ちょうどファミコンがでてしばらくたったころだったと思う。その時は、坂本さん自身ゲームを作ってみたいというので会ったんだけど、いろんな事情でとうとう実現しなかった。今思うと、やはりファミコンや当時のパソコンの能力では坂本さんの考えていたことは表現しきれなかっただろうという気がする。天外魔境に参加して下さったのはCD－ROMの能力を認めてくれたからこそだと思う。アカデミー賞を受賞した偉大な作曲家の音楽に負けないように、効果音やナレーションもいい音に仕上がってきているよ（おかげで僕の机の上には何十時間分ものテープが山積みになってるぜい！）。CDソフトが普及したら、今にゲーム音楽もヒットチャートにランキングされたりするようになるだろうと思う。CDソフトにおいてはもうゲーム音楽は単なるゲームのBGMではなくなりつつあるんだ。

3 アニメ処理がいっぱい!



▲ナレーションにあわせて、口がパクパク。

◀オープニングにある歌舞伎の1シーン。

大容量のCD－ROMには、グラフィックデータもいっぱい入るから、ゲーム中のさまざまなシーンにアニメ処理をほどこすこともできる。

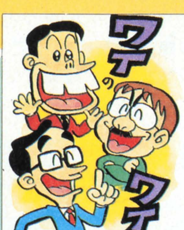
フルアニメのオープニングをはじめ、会話画面、バトルシーンなど、見どころはいっぱい。

ゲームをしている人はもちろん、そばで見ている人も、これなら退屈しない。

技の効いたグラフィックをたのしんでくれ！

制作スタッフ・インタビュー その3

制作プログラマー軍団



CDロムの容量は広大な宇宙空間だあ！

本当はヤケクソなんだけどさ、メチャクチャやりがいあるよ。だってROMだったら4Mビットだってすごいって感じなのに、一気に540メガバイトも使えるようになったんだ。プログラムを作ってもまだまだ入るって感じだ。それを生かすシナリオも膨大だ。それをコンピュータに入力するんだけどこれがまた大変なんだ（プログラマーのM君）。キャラデザインだって普通のゲームの10倍ぐらいは作った。そいつの動きや強さの情報なんかもいくらでも入るんだ。CDの容量は無限の宇宙空間だね。まったく（デザイナーのO君）。大きなキャラなんかはまず原画から起こすんだけど、何人ものスタッフの手を経たデータがCDの上にのるまで何日もかかる。そんな絵が数千枚もあるんだからどんなにスゴイかわかって欲しいよ。でも画面の上で絵が音楽やセリフに合わせて動くのを見るとそんな苦労も報われるね（アニメーターのTさん）。

4 CDサウンドのBGMで盛り上がる!!

最後になっちゃったけど、CD－ROMだからして、サウンドも最高！

なんたってゲームのBGMは、もろCD。しかも作曲は、あの アカデミー賞の坂本龍一さんなのである。「これで文句があるやつぁ～表へ出ろ！」っていう感じ（きっと、サウンドだけ普通のCDで出してくれないかなぁ、なんて思っている音楽好きの人もいるんじゃないかな）。

プレイがぐ～んと盛り上がっちゃうぜ。



◀ミュージックCD同様の音が聞けるぞ。

ますます話題集中の「天外魔境」。来月号でもバッチリ特集するから楽しみに待っててくれよ！

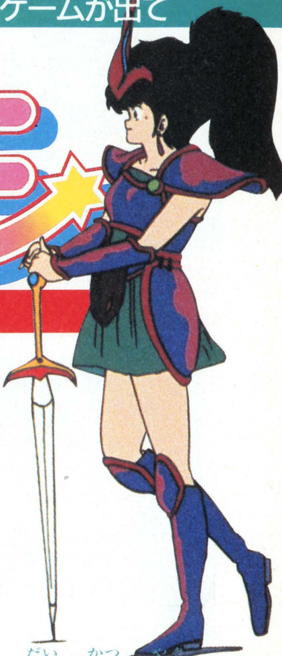
NEW GAME SP
最新ゲームス

ナムコの『ワンダーモモ』をはじめ、パワフルな新作ソフトが続々登場！いろんなジャンルのゲームが出て

VITAL
WONDER

ナムコの超新作アクションゲーム！ ワンダーモモ

ナムコ　価格未定　3月末発売予定



みんなが注目してるナムコの新作ソフトは『ワンダーモモ』に決定！'87年の初め、アーケードに登場して話題をよんだ、あの"モモ"がPCエンジンでプレイできちゃうんだ。

このゲームの主人公は、かわいい女の子"モモ"。工事現場や公園、海岸などのステージで"モモ"が戦うアクションゲームだ！

かわいくて強〜い女の子モモが大活躍!

ナムコのPCエンジンソフト第6弾となる、この『ワンダーモモ』は、今までのゲームとちょっとステージ設定が違うんだ。モモが活躍するのは、ナムコシアターの舞台の上。ここでくりひろげられるアクション劇が、そのままゲームになっているわけ。観客席にいるのは、モモファンクラブ。親衛隊が見守る中で"モモ"が怪人軍団"ワルデモン"たちをやっつけていくんだ。

最初に"モモ"が使えるものは、モモキックとモモジャンプだけ。でも、つむじ風に身をゆだねて"ワンダーモモ"に変身すると、パワフルな攻撃ができるようになるぞ！

STORY

惑星ロリコットからやってきた、ミニスカートがトレードマークの主人公モモちゃん。ステージの上にウヨウヨと湧いてくる異次元怪人軍団"ワルデモン"の魔の手から地球を守りぬくため、モモちゃんは日夜戦い続けることになった。





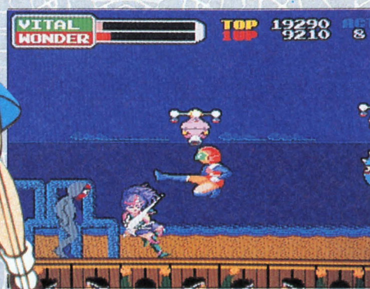
基本ワザはキックとジャンプ!



ノーマル状態のとき、モモが使える武器は、キックだけ。これをジャンプといっしょに使うと、いろんなワザが使えちゃう。

そのまま立って使うノーマルキック。しゃがんでキックすれば、ローキック。左右に開脚してダブルキックすれば、両側の敵に同時攻撃することだってできるんだ。

敵を倒していくと、変身したときに必要な"ワンダーパワー"がたまるよ。



◀ヤダーッ！　もう、こっちにこないでよ。キックしちゃうからねーっ！

PART 1

ECIAL ペシャル

- ワンダーモモ
- アウトライブ
- 死霊戦線
- はにい・いん・ざ・すかい
- SONSON II
- ダンジョン・エクスプローラー

さて、PCエンジンの世界がますます楽しくなっちゃったぜ！　うれし〜〜い!!

つむじ風で ワンダーモモに変身よ！

ときどき舞台の上に吹いてくる"つむじ風"にモモが身をゆだねると、ワンダーモモに変身！　舞台正面を向いてボタンを連打しても変身できるけどね。

ワンダーモモになると、キックがパワーアップするし、"ワンダーリング"っていうキックより強力な武器を使えるようになるんだぜ！

ワンダーリング攻撃！

変身しちゃうわよ！



▲ビュ〜〜ン！　ワンダーリング攻撃よ。遠くにいる敵だってカンタンに倒せちゃうから、とっても便利なの♡

こんなワザも使えちゃうの!!

足を広げてダブルキックするときに大きくジャンプすると、ダブルハイキックで空中の敵も攻撃できる。

パワーアップカプセルを取れば、スピンしながらビームを発射させることもできるんだ。

▼いや〜ん！　両側から敵が…。はずかしいけど、ダブルキックを使っちゃおうっと。





▲ビーム発射！ワンダーモモに変身したときだけ使えるのよ。

敵の怪人軍団たち

敵のワルデモンたちは、おかしなやつばかり。とびはねて体当たりするアクロボールとか、剣で切りつけてくる女戦士アマゾーナとかね。ムーンウォークなんかするのもいて、ちょっと憎めないんだ。



▲はねて攻撃する、アクロボール。



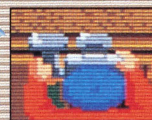
▲バズーカを撃つボス。キャノンポッター。



▲ボスのシャモアン。ブレイクダンスみたいに回って追いかけてくる。

キャーッ！フラッシュはやめて！

パシャッ



モモのじゃまをするのはワルデモンたちだけじゃないんだ。ファンのカメラ小僧のフラッシュをモモが浴びると、モモの目がくらんで、しばらく動けなくなってしまう。



次のステージまでちょっと休ませてね！

ひろいはらっぱ　で　そよかぜ　にふかれていると
とてもいいきもち。こんなとき　あなたが
そば　にいてくれたら　もっとすてきなのに

©(株)ナムコ

最新ゲームスペシャル■Part.1

巨大なコクピットに乗りこみ地下都市のダンジョンに出撃だ！

アウト ライブ OUT LIVE

サン電子／5600円／2月末発売予定



ステキなおみやげをひっさげて、サン電子がPCエンジンに初登場！おみやげの中身は、戦闘用ロボットを主人公にしたSF・RPG。PCエンジン・ユーザーにはRPGのの人気が高いだけに、3-Dダンジョンを舞台にしたこのゲームは大きな期待を呼びそうだ！

新参入サン電子のデビュー作は、3-DのSFロールプレイング！

ゲームはFW（人型二足歩行兵器）のコックピットをメイン画面に、主に3-Dのダンジョン内でくり広げられる。

コックピットは右の写真で見る通り、PCエンジンの機能を十分に発揮して、リアルでメカニカルなムードは満点。各種兵器も多数設定され、それぞれ選択時に画面にビジュアル表示されるから、メカ・ファンにはこたえられないかもしれない。その他、敵メカなども含め、まずはグラフィックにがんばった作品といえるんじゃないかな。

またダンジョンにもファイア・エリア、マグネット・エリア……など、いくつもの特徴的なエリアが用意されている。さらに敵との戦闘シーンはアニメ処理がされており、アクションゲームのような興奮もそなわっているぞ！



■主武器ガンの選択



◀バルカンガン

▶コールドライフル

▲ガンは大きく熱線タイプ、冷凍タイプ、レーザー、実砲弾などのタイプに分かれ、エリアに応じて使い分けると効果的。それぞれ違ったアニメや効果音が入ってるぞ。

■強力ボム、ミサイルも装備



▲ガンよりも強力な補助兵器だけど、数に限りがある。これにもいくつかの種類があり、それぞれ違ったアニメ効果がつけられていて、プレイヤーをあきさせない。



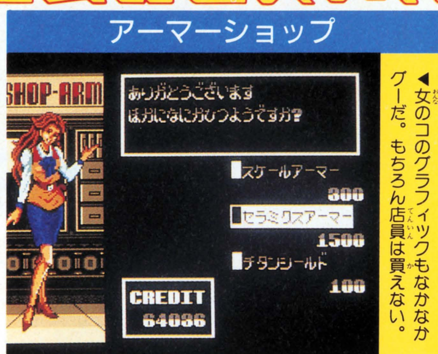


シティで武器を買い、情報を集めろ！

舞台は未来惑星に建設された地下都市。行動の起点となる各シティは迷路状の地下通路でつながれており、ゲームはエリアごとに、目的地のシティを求めてダンジョンをさまよう進行となる。

シティにたどり着くと、そこにはFWを修理してくれるメカニックや、ガン、アーマー、アイテムなどの各ショップがあって、武器やアイテム類を買うことができる。もちろん、エリアが進むとシティで買える武器類もより強力なものになってくるぞ。また、各シティにあるサロンに顔を出せば、ゲームに必要な情報やヒミツをお客から聞き出すこともできるのだ。

アーマーショップ



◀女のコのグラフィックもなかなかグーだ。もちろん店員は買えない。

サロン



◀サロンでは、お客からいろいろな情報がもらえるぞ！

敵メカ出現！データを検索！



敵に出会った時、その敵のデータを表示してくれる。

敵キャラはおよそ90体。それぞれ賞金がかけられていて、その敵を倒して手に入るターゲットポイントは、お金に換金することができる。

また、アタックEXPとは、その敵を倒すと獲得できる経験値のことだ。

DATA
FLEE
STATUS
-SE-
0358
1000

■フリー・コマンド

これは、脱出用のコマンド。敵に出会った時にこのコマンドを選ぶと、運がよければ敵に背をむけ、戦わずにスタコラ逃げることができる。

■ステータス画面

コードネーム	ア
シールドエネルギー	88
マックス	1500
アタックレベル	3
EXP	160
ディフェンスレベル	2
EXP	80
クレジット	59681
ターゲットポイント	88

アイテム
オプション
ガン
アーマー

◀自分のFWの各種ステータスや持っている武器、アイテムなどを見ることができるぞ。

コクピットが赤くなったら注意警報だっ！



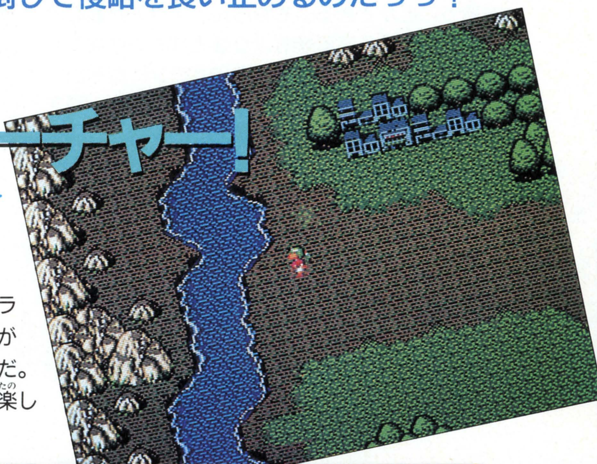
◀SEが300をきるとコクピットが赤くなる！



死霊戦線

ビクター音産／3月下旬発売予定／予価5500円

ビクター音産のPCエンジン第2作は、ブキミな怪物が次々に登場する、ホラータイプのアクションアドベンチャー「死霊戦線」！ 実在する銃器を武器に、このバケモン“クリーチャー”を倒して侵略を食い止めるのだっっ！



チャニーズ・ヒルを襲ったクリーチャー！ライラはこの町を救えるか!?

ゲームの目的は、スプラッタなクリーチャーに襲われた街の人々を救出して、この侵略を食い止めること。クリーチャーとの戦闘シーンなんかはアクションなんだけど、それよりも人の話しを聞いて、謎を解き明していくアドベンチャーの要素のほうが強いゲーム。

だから、次の目的がわかっても、ちゃんと手順を踏んでからでないと話しが進まなかったりするぞ。このゲームをクリアするには、人の話しを何回もよく聞くことが大事だ。

ところで、このゲームはパソコンでヒットした同名作品からの移植なんだけど、パソコン版よりも大幅にシェイプアップして、より遊びやすくなっている。

具体的には、戦闘シーンから逃げられるようになっていたり、RPG的に、ザコキャラでも、倒すごとに少しずつライラが強くなったりするようになったんだ。

今から、発売予定の3月下旬が楽しみな1本だねっっ！

STORY

ある日、チャニーズ・ヒルの街に想像を絶する事件が起こった。通信交通手段は途絶え、街に入った者は誰一人帰らず、政府の送り込んだ陸軍一個中隊もわずか数時間で連絡を断ってしまった。科学者の結論は、これは超自然侵略、つまり科学を超えた超自然的、霊的な現象であるということだった。最後の望みとして、超能力特殊攻撃部隊S-S.W.A.T.を送り込んだが、やはり彼らも同じであった。残るは、最年少の女性隊員ライラ・アルフォン一人である。彼女はこの現象を解明することができるだろうか……？！

こんな敵キャラが出てくるぞ!!



▶ハンギング・ワーム
天井からのびてくるのだ！



▼ブラッドバルーン
フワフワ動いて弾を吐くぞ！

▶マンイーター
コイツは、ちょっと手強いぞ!!



▶ロックビースト
体が硬い！ ナイフが効果的だぞっ!!



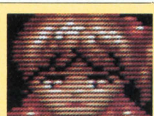
▶スケルトン
最初に戦うボスクリーチャー。強敵！

情報を集めて、生存者を助け出せ!!

救助を待つキャラクターたち

ここに紹介したのは、この街に生き残った人のほんの一部。街のあちこちには、まだいろいろな人が待っているぞ。根気よく捜そう！





キャロル

小学生の女の子。学校で行方不明になった。



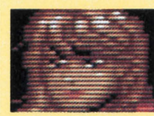
キャメロン

S・S.W.A.T.の隊員として街に潜入。



ホイットマン

考古学者。この街の遺跡を調査していた。



クロネンバーグ

S・S.W.A.T.副隊長。潜入後行方不明。



ジャネット

女教師。この街のことにもくわしい。

ゲームスタートするのは、チャニーズ・ヒルの北西にある教会から。とりあえず生き残った人々を捜しだし、ここに連れてくるのが最初の目的だ。

生き残った人がどこにいるのかなどの情報は、会話によって得られるので、人と会ったらまず話しかけるようにしよう！

また、このゲームに登場するキャラは状況が変わるごとに違う話しをするので、何回も根気よく聞いて回るのがポイントだぜ！



◀教会の中。街の人を助ければもっとにぎやかになる。ちょくちょく話しを聞きにくるようにね！

この町にはこんな建物があるのだ！



病院

地下には、ブキミな死体置き場（モルグ）があるのだ！



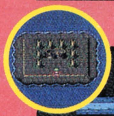
軍キャンプ

陸軍が設置したキャンプだが……。物資が少し残っている。



ブラウニング邸

街はずれにある立派な屋敷。いったい、ブラウニングとは？



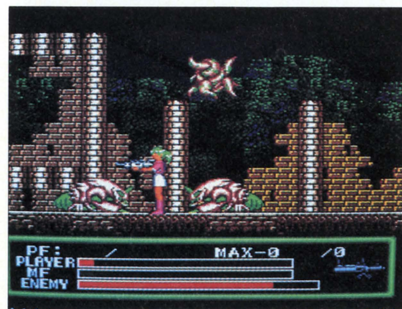
遺跡

湖の島にある遺跡。誰が、何の目的で建てたのか？

クリーチャーと出会うと戦闘モードに!!

マップ上や建物の中などで、敵に出会うと横スクロールの戦闘シーンに切り替わるぞ。

ライラの武器は、ナイフ、ハンドガンからバズーカに至るまでの実在の銃器類。これらの武器は、超能力によるパワーアップ（PS処理）をすることによって、さらに破壊力が増加するぞ。



◀横スクロールする戦闘シーン。

また、敵クリーチャーは、一つの戦闘シーンの中に何匹も出てくる。中には弾を吐いて攻撃してくるヤツもいるので、よくタイミングを見てライラをうまくコントロールしながらやっつけるのがコツだ！



▲室内などでは天井からも攻撃してくるのだ。

戦闘シーンでは、スクロールの端まで行くことによって敵から逃げることもできる。体力がないときなどは、早目に逃げ出そう！

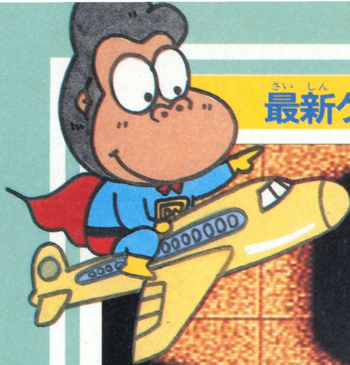
武器のPS処理がポイントだ!!



超能力による弾丸強化（PS処理）をするためには、MF値（精神力のようなもの）が必要になってくるんだ。でも、このMF値を使いすぎるとライラの防御力が下がってしまうので、ダメージを受けやすくなっちゃうんだ。どこで、どのくらいPS処理するかがポイントだよ！

©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC. FUN PROJECT.INC.

※画面、内容は開発中のものです。



続報！

いよいよ完成近し!! 異色のジャパネスク・シューティングだ！

はにいいざすかい

フェイス・2月下旬発売・5200円

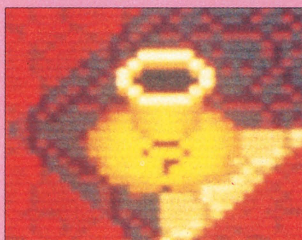
前号で紹介した「はにい」の追っかけ情報だよ！　PCエンジン突入の第１弾！　ということもあってか、発売元のフェイスも、思いきしカコブの入った開発の真っ最中。BGMもカッコいいし、アイテムもたっぷり。もう、やるっきゃないぜ!!

最新バージョンで、続々新情報!!

まず、のっけからゴメンナサイ。前号の記事で､「あまのたち」と「いくたのたち」がまちがってました。正確なことは、今回の記事に載ってるから、しっかり確認してネ。

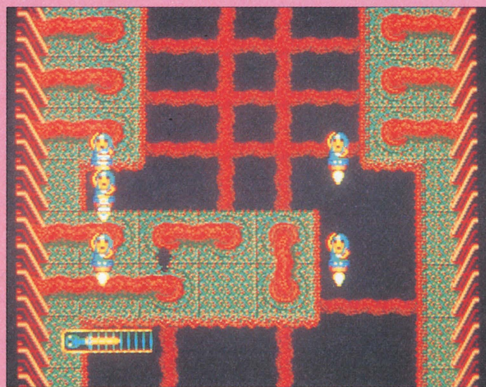
さて、では、最新情報ネ。まずは、右の「黄金のツボ」。これが、ゲーム・ワールドのどこかに、いくつか落ちていて、しかも重要な役割を担っている!!　という情報だ。う〜む、ツボなんだから何か入っているのかね。ツボにハマルってな言葉もあるから、実はワナだったりして……。勇気のあるコは、見つけたら、とにかく拾ってみようぜ！　さてその次の情報は､「増殖はにい」だ。オプションなのかそれとも分身の術か、はにいが突如増えちゃうのだ。そのほか、画面が白黒になってしまったり、音が消えたり、何かワケの分かんない面白い仕掛けが仕込まれているそうだ。ただ撃ちまくるだけじゃなくて、色々楽しめそうだね。　次は前号で紹介したコトの変更。なんと「みことのり（パスワード）」がなくなったんだって。つまりゲームオーバーしたら、オシマイ。パスワードでその面から続ける、なんてできなくなるんだ。シビア〜!!　そのかわりといっちゃあなんだけど、はにいの数（マイキャラの数）が３人に増えた。命の水で体力回復もできるし、まあ何とかガンバルしかないね。あとは装備するアイテムとキミの腕しだいってわけだ。そういえば、最強の装備（剣とヨロイ）は、霊力では買えないそうだから、そこんとこヨロシク。

おおっ！黄金のツボだ



これを見つけたら、チェックよろしく！　とーっても、うれしくなるよ。

ワーイ、味方が現れたぞ!?



って、喜こんでいいのか？　味方か敵か、それともただの通りがかりの人だったりして…。

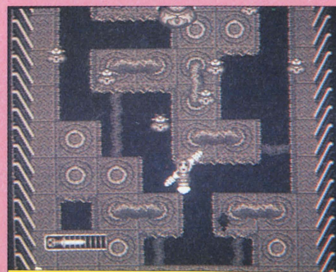
パスワードがなくなったヨ

ホラ、前号では「みことのり」がちゃ〜んとあった。



ガーン！　これでいつまでたっても「一面の帝王」だぜ。

アレレ､白黒テレビになっちゃった



懐しい！なんてわけないか、白黒テレビなんて知らんもんネ。結構きれいだね。

アイテムについて、さらにくわしく分かったぞ



スピードアップ

最初に買うのは、やっぱりスピードアップの「銀のほのお」だろうね。まずは敵の攻撃をかわすのが一番大切。6面ぐらいまでは「銀のほのお」で十分。銀のほのお・2000、金のほのお・4000、光のほのお・8000霊力。

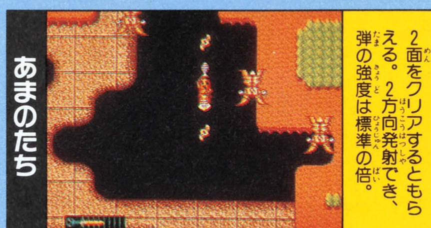


はにいの使うアイテムは、剣・ヨロイ・ほのお、などなど。剣は攻撃の弾を撃つもので、ヨロイは防御、ほのおはスピードアップだ。これらの大半のものは、神サマが「れいりょく（霊力=敵を倒すと増える）」と交換に、はにいにくれるものだ。交換のほかに、各面をクリアしても、ごほうびとしてアイテムを1つもらえる。もらえるのは剣とヨロイが多い。

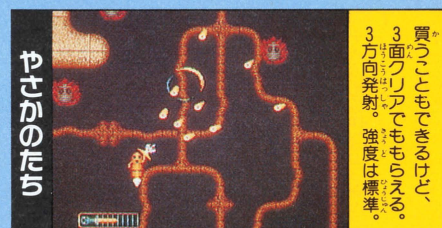
霊力と交換できるアイテムで一番重要なのは、何といっても「いのちのみず(命の水)」。はにいの体力を回復してくれる（1つでライフゲージ1メモリ）ありがたい水なのだ。アイテムは、ボスキャラとの対決場面以外なら持ち替えたり、命の水を使ったりできる。今回は、剣の強度、各アイテムの価格などが判明した。で、どれが一番お役立ちアイテムかっていうと、やっぱり逃げ足の早さで「金のほのお」が一番だろうね。

パワーアップ

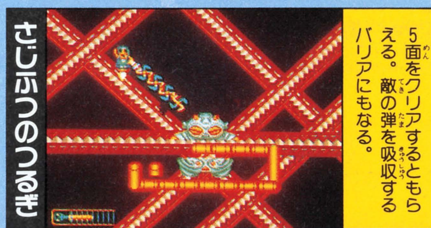
剣は面クリしてもらうのが大半。買えるのは「やさかのたち」だけ(価格は50000)。最初のうちは、①ボタンで、弾の発射角度を変えるテクニックに上達することが大切だよ。



あまのたち
2面をクリアするともらえる。2方向発射でき、弾の強度は標準の倍。



やさかのたち
買うこともできるけど、3面クリアでももらえる。3方向発射。強度は標準。

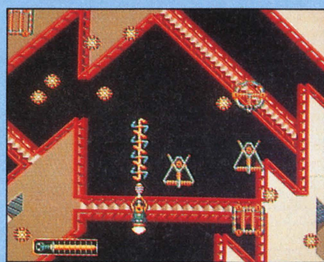


さじふつのつるぎ
5面をクリアするともらえる。敵の弾を吸収するバリアにもなる。



くぶつちのつるぎ
6面クリアでもらえる。3方向発射でき、弾の強度は標準の倍。使えるね。

防御力アップ



◀4面クリアでもらえる、さかきのよろい。

その他のアイテム

霊力と交換できるアイテム。左から、〈連射〉〈命の水〉〈見えずの泡〉〈まが玉〉。〈連射〉を買うと、⑪ボタン押しっぱなしで自動連射できるようになる(500霊力)。〈命の水〉は（7500霊力)。〈見えずの泡〉は一定時間姿を消して無敵になれる（25000霊力)。〈まが玉〉は、かってに攻撃してくれる味方だ(20000霊力)。



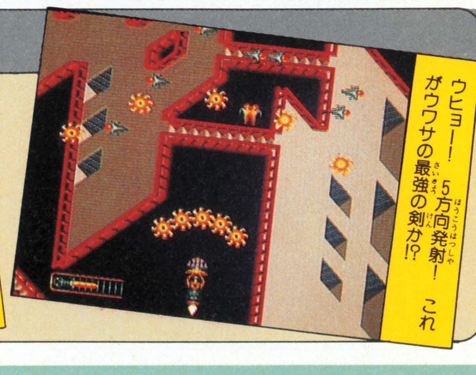
連射は一度買えばOK。他のアイテムは一度に各7つまで持てる。

まだまだ秘密があるのサ!!

フェイスのプログラマーさんたちが、コリにコッて作った「はにい」。まだまだ隠し情報はあるそうだ（広報の大野さんは、とーっても優しい人なんだけど、ニコニコしていて何も教えてくれないんだ)。最強の剣や最強のヨロイも、どうやれば手に入るのか分かんないし、真っ暗な洞窟面やらも、あるとかないとか。うーむ、誰か教えて!!



暗くて敵が分かんないぜ。ま、自分以外は全て敵なんだけどサ。



ウヒョー!5方向発射!これがウワサの最強の剣か!?

さあ!「はにい」ワールド1～6面へ突撃だぁ!

前号で、1～3面をチョットだけ見せたけど、今回はさらに4～6面まで見せちゃうぞ。アイテムによるパワーアップは、各面をクリアするごとにもらえる剣と、霊力で交換する「ほのお」を用意すればバッチリOKさ。余った霊力は、「いのちの水」をタップリ買いだめするのに使うのが正解だ。ヤマ場は4面と6面。ここは超シビアな面だから、しっかりアイテムを準備していこう。霊力が足りない時、空間移動で前の面に戻り、霊力かせぎをする方がいい。やたら先へ進んでも死ぬのが早まるだけだぜい!!

1面・がかい

ひたすら「霊力」をためるべし

1面は、このゲーム全体のフンイ気を覚える重要な面。独特な動きで襲ってくる敵の攻撃パターンを、しっかり記憶していこう。どのキャラも、標準装備の弾1発で倒せるから、片っぱしから撃ち落として、セッセと霊力をためようぜ!



ズンズン近づいてくる「しりょう」

ナナメに並んで上下からくる「よりより」

2面・ぜんいのあな

「銀のほのお」があればラクチン!!

2面は洞窟面。途中で迷路になっているので、コースを早く覚えよう。敵の動きはそんなに速くない。銀のほのおで十分戦える。注意するのは、「ミズチ」。横から飛び出してくるので頭を狙い撃つ。「まが玉」を使うと、面白いように勝てる。



ムカデみたいな「つちぐも」は動かない。

ミズチは、まが玉が大の苦手なのダ。

3面・ぜんむかい

敵が固い。ひたすら連射だ!

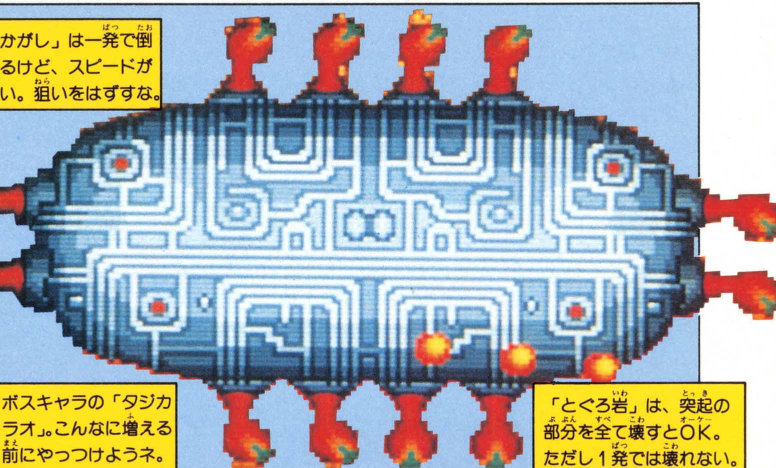
3面になると、敵の防御力が急に高くなる。2面クリアした時にもらう「あまのたち」は強度が上がってるんだけど、それでも一発では倒せないキャラが多い。敵のスピードも上がってくるから、前方要注意だ。デカイ「とぐろ岩」は、スピードがゆっくりだけど、突起から弾を撃つので注意。「よりより」や「土星かめん」も1面より強度アップしているから、1発で倒せない。〈連射〉アイテムを買っておくのがカシコイと思うヨ。



「かがし」は一発で倒れるけど、スピードが速い。狙いをはずすな。



ボスキャラの「タジカラオ」。こんなに増える前にやっつけようネ。



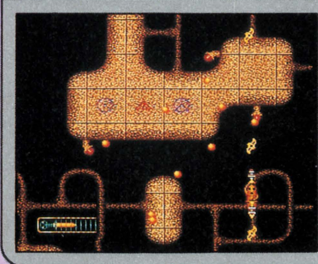
「とぐろ岩」は、突起の部分を全て壊すとOK。ただし1発では壊れない。

4面・こうむかい

敵の弾が雨あられ、片っぱしから倒すべし

3面クリアで手に入る3方向発射の「やさかのたち」で、ひたすら射ちまくるべし。敵キャラが、やたらめったら弾を撃ってくるから、先制攻撃あるのみなんだ。ただし、「やさかのたち」の弾の強度は標準のものと同じだから、10発ぐらい当てないと敵は倒れなかったりする。

「あまのたち」のほうが効果的かもネ。

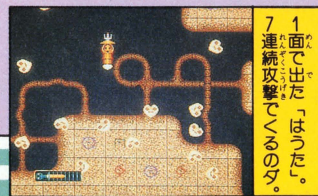


「りぞおみ」を倒すには、標準で9発、あまのたちで5発必要。

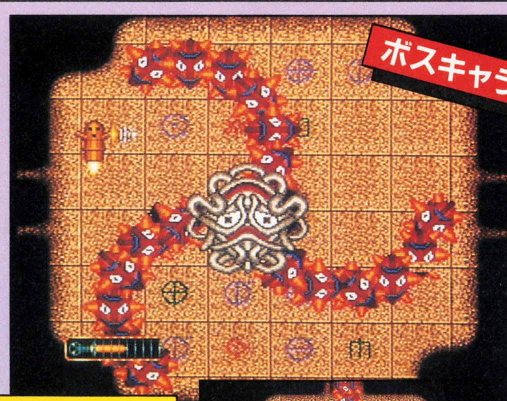


「よりより」も、固い。標準で4発命中させよう。

「しただし」にも4発命中が必要。



1面で出た「はうだ」。7連続攻撃でくるのダ。



4面ボスは「ウズメ」。カズラという腕をふり回して攻撃する。

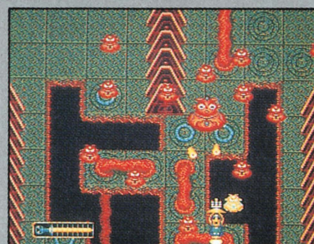
中心を撃たないと倒せない。赤くなったらダメージを与えた証拠。

5面・むのあな

「まが玉」と「命の水」でのり切ろうぜ！

またも洞窟面。ここの敵キャラは、まるでバイオテクノロジーの失敗作みたいなのばっかし。エグイ上に、強いんで、どうしようもないぜ。洞窟面だから、ご想像どおりに迷路がある。何度か迷って、正しいコースを覚えるしかないネ。分かれ道になるとデカキャラが出てくるので、そいつがジャマしてる方の道が正解かナ、と思ったらそうでもないのでガッカリしたネ。世の中甘くない。ヤバくなったら、「まが玉」を使おう。これがけっこう強くて頼りになるんだ。命の水は必需品だよ。高いけど、死ぬよりマシだもんね。

一斉にバックしてくる子ダルマに注意



分かれ道で出てくるダルマの親子。片っぱしから撃ち落とせ！

エグイ敵キャラばっかりだぜ!!



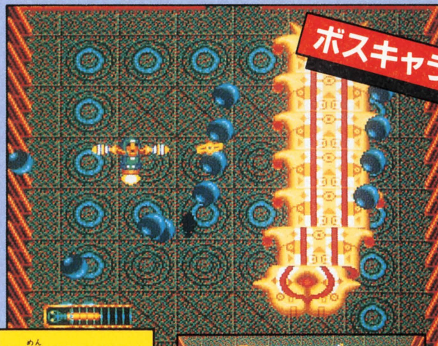
グヒョ～！　これがバイオの結晶、金魚ダンゴだぜ!!　あんまし強くないけどね。



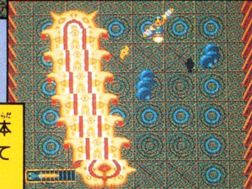
この面唯一のメカニックキャラ。赤い中心を撃て。



動かないけど、弾がうるさい。あーうるさい!!



5面ボスは「スサノオ」。緑の球を出す。



弾を当てると、体の節ごとに消えてくのダ。



おっと出ました分かれ道。右か左か、迷うなあ。



まちがったみたいね。ま、それもイイかもね…。

6面・しゅうむかい

「金のほのお」が絶対ほしいっ!!

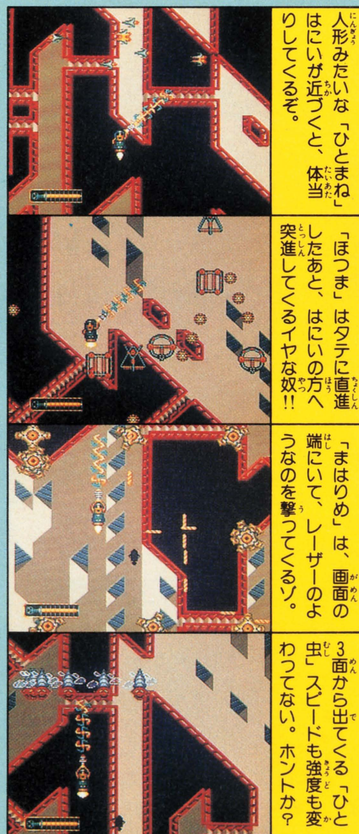
5面とはガラッと変わって幾何学的空間が広がる6面。敵キャラのスピードがグンと速くなる。銀のほのおで戦うのは、なかなかムズカシイ。敵の方が速いのだから、ここは何としても「金のほのお」を装備しようぜ。それに、この面の敵キャラは、はにいのいる方へ迫ってくるし、画面の端まで行ってもそのまま消えずにターンして戻ってくる。まー、しつこいこと！　弾を撃つより、体当りしてくるのが6面の敵キャラだから、スピードアップで逃げきろう。「みえずのあわ」や「まが玉」を使いまくるのも手だけどネ。

ターン攻撃が得意の「まなご」



建物の穴から出てきて、画面の端でターンして向かってくる!!

ここの敵キャラは幾何学的だネ



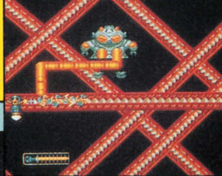
人形みたいな「ひとまね」。はにいが近づくと、体当りしてくるぞ。

「ほつま」はタテに直進したあと、はにいの方へ突進してくるイヤな奴!!

「まはりめ」は、画面の端にいて、レーザーのようなのを撃ってくるゾ。

3面から出てくる「ひと虫」。スピードも強度も変わってない。ホントか？





6面ボスは「ツクヨミ」。炎の棒が胸のところから伸びるのダ。



さじふつの剣で、頭の上からブスリ。コイツはきくぜー！

SONSON II

NECアベニュー
1月27日発売/5400円

『SONSON II』情報のパート2だよ〜ん。今月は、ステージ5までの攻略法と、アイテムの有効な使い方を教えとくぞ。
いよいよ発売が近い。今から、イメージトレーニングに励んどこう！

迫りくる敵は手ごわい！ アイテムを駆使して突き進め!!

これだけはそろえておきたいアイテム紹介

むらがる敵を倒しつつ、三蔵救出に向かう孫悟空。頼りは手に持つ如意棒だ。でも、いくら悟空でも、武器がこれだけじゃ牛魔王を倒す前に力尽きてしまうってもんだ。
もっと、戦いを有利に進めるためには、アイテムを上手に活用しなきゃなんない。
そこで、これだけは、どーしても欲しいっ!! というアイテムを、くわしく紹介しとくね。



魔法のランプ	ひょうたん	怪力手ぶくろ	シールド	サンダー
一度だけ、生き返らせてくれるありがた〜いアイテム。死んだ面の最初からやり直せるぞ。ちょい高いけど、絶対に買い！	ライフが0になった時、7メモリだけ回復してくれる。1UPともいうべき嬉しいアイテムだ。魔法のランプの半額だぞ。	ステージ中の壁の中には、隠れアイテムがたっくさんある。これを出すには、この手ぶくろが必要。モトが取れるアイテムだぜ。	3つの火の玉がまわりを囲み、盾になってくれる。如意棒で攻撃できない敵や、一度に大勢に囲まれた時には本当に便利！	画面内の敵に16ポイントのダメージを与える超おいしいアイテム。2発も発射すれば、ボスでもイチコロだぜい！

隠れアイテムを探せ！

"もっとライフを！ もっとZENNYを!!"って気分にしょっちゅうなるのがこのゲーム。敵を倒して稼ぐだけじゃ、どーしても足りない。
そこで、壁に隠れたハートやZENNYが重要になるワケだ。ステージ内を、くまなく探してみてくれ！



▲おっ、ZENNYが出てきたぜい。これで、安心して買い物できる。

速攻クリアでZENNYかせぎ

どれだけZENNYを稼げるかが、このゲームの重要ポイント。で、うまい稼ぎ方、"速攻クリア"を教えとこう。
普通、ステージクリア時に入るZENNYは2,500。ところが、1〜3面は3分、それ以降は4分以内に面クリすれば、5,000入るんだっ!!



◀やたっ！5000ZENNYいただき。



◀同ステージに10分以上いると、無敵キャラ出現。

前半ステージのポイント紹介！先は長いぞ！

ステージ2

ステージ１とはうって変わって、見渡すかぎり溶岩地帯。もちろん、下に落ちるとかなりのダメージを受けるのだ。マップも複雑になってくる、油断するな！

ここでは、まず、きんとうんを取ることが大事。取っておかないと、ボスの紅該児との戦いがつらくなるのだ。きんとうんは、つぼの中にあるぞ。ただし、入っている場所はランダムなので、残らず壊しまくろう。

注意が必要な敵はステゴン。ザコのくせにデカキャラで、耐久力がムチャクチャすごい。ひたすら如意棒の連打だ。SHOPで、シールドを買っておけば安心なんだけどね。

また、溶岩地帯には、絶対落ちないように。ライフゲージが、一気に減るぜ。足場の狭いところでは、特に注意。



◀かたつぱしからつぼを破壊。すると…ほらね！

八戒を探し出せ！



八戒がレベル２の如意棒をくれる。探せ。

ボス紅該児





▲弾の間をうまくすりぬけ、如意棒で反撃だ！

この紅該児、実は牛魔王の息子なのだ。さすが大ボスの息子。見かけによらず、強い強い！ ３ウェイの火の弾で攻撃してくる。きんとうんに乗って、戦おう。ちなみに、敵弾は如意棒で壊せるぞ。

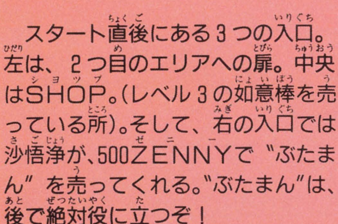
ステージ3

戦いも、やっと中盤に突入！ マップは、さらに広く複雑に、敵はさらに多く強くなってるぞ。クリアのためには、まずマップを覚えることが第一だ！



◀ぶたまんだけは、買っておいた方が得。

スタート直後にある３つの入口。左は、２つ目のエリアへの扉。中央はSHOP。(レベル３の如意棒を売っている所)。そして、右の入口では沙悟浄が、500ZENNYで"ぶたまん"を売ってくれる。"ぶたまん"は、後で絶対役に立つぞ！





敵の集団攻撃！うまくかわしてやっつけろ!!



◀この壁を壊さないとボスに会えない。怪力手ぶくろが必要。

ボス六耳びこう





▲何から何までそっくり。まるで、双子の兄弟のよう。

部屋に入ってビックリ！ ここのボスは、孫悟空のそっくりさんなのだ。チッ！ニセ者め、許せん!!

武器まで同じ如意棒を使う六耳びこう。攻撃と、後ろへのジャンプを繰り返せば勝てるぞ。

ステージ4

比較的地面が少ないステージ４。リフトや柱から落ちると、アッという間に体力が減ってしまう。地形をしっかり頭に入れて、ダメージを最小限におさえよう！

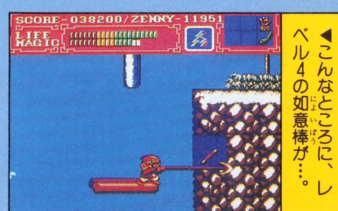
このステージに隠された重要アイテムは、やしち、カギ、レベル４の如意棒など。SHOPでは、最強のマジックアイテム"サンダー"を売ってるぞ。さらに、落下するリフトの下に八戒がいて、ぶたまんときゅうりを交換してくれる。

以上のアイテムをすべて集めるまでは、ステージ中くまなく探すこと。

また、２つ目のエリアに入ると、突然背景が夜空に変わる。星がとってもキレイだけど、あんまり見とれていると、リフトから落っこちちゃう。気をつけて！



◀壁の奥で、八戒がアイテム交換してくれる。



◀こんなところに、レベル４の如意棒が…。

ボス竜力大仙





▲まともに戦うと危険。サンダーを使おう。

剣と火の玉を吐いて攻撃してくる強敵。さらに、上からスライムが降ってくるんだからたまらない。先にスライムを倒しておかないとメチャつらい。サンダーがあれば、たった２発で倒せるけどね。

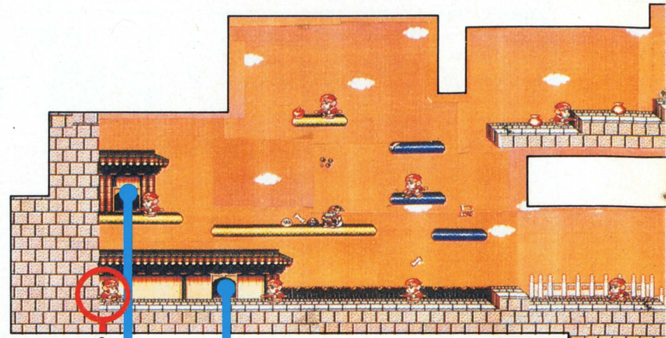
中盤のヤマ場、5ステージのMAP紹介！カンタ

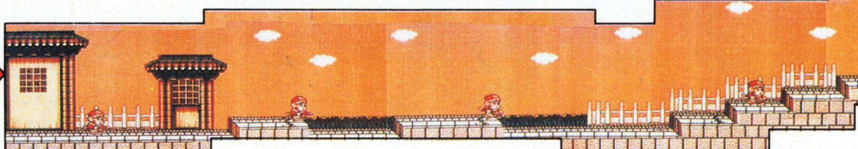


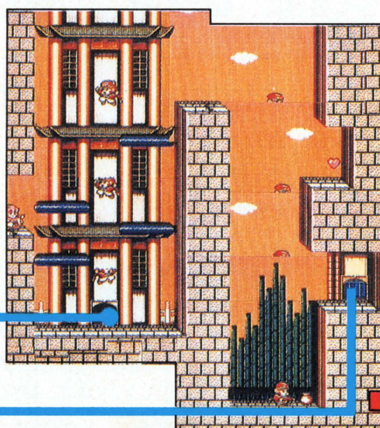
マップのつながり自体は、そんなに難かしくないけど。その分1つのエリアがかなり長い、敵も複数で襲ってくるし、ワナもいっぱい。敵のパターンを覚えないと、ようしゃなくパワーが減っていくぞ。

ボスキャラも、銀閣、復活した六耳びこう、そして金閣と3匹も出現する。

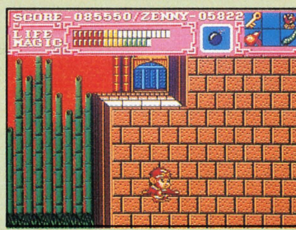
パワーダウンを最小限までくい止めて、SHOPや壁の中の回復アイテムを有効に使おう。アクション自慢のキミでも、気をぬくとやばいステージだぜっ！





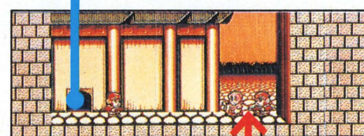


下まで落ちてしまったら壁をすりぬけろ！

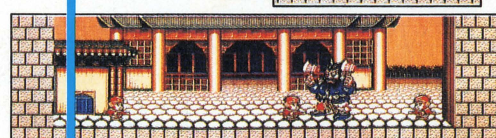


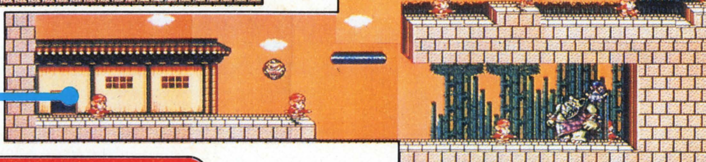
▲壁の中を歩ける…こいつは驚いた！

狭いエリアのリフトは、乗ると落ちてしまう。しかも出口がない。慌てるな。実は、ここの壁は、すりぬけできるんだ。

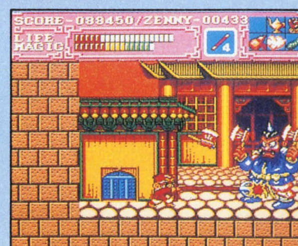


この先は、魔法のランプを必ず買っておくべし。待ちうけるボスキャラトリオは、かなりの強さだからね。あと、お金が余ったら、きんとうんも買っとこう。ボスとの戦いが、断然有利になるからね！

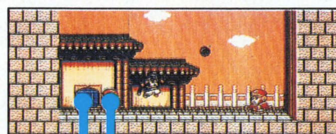


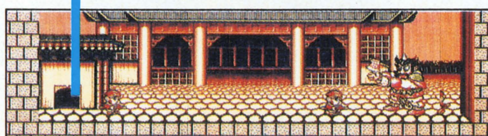


銀閣登場！



第1のボス銀閣。オノを投げてくる上に、頭しかダメージを与えられないのだ。

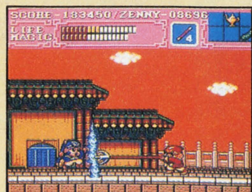




いよいよボスと対決！六耳び

一度倒した六耳びこうが、またも登場。しかも、今回は八戒に化けている上に、ボムまで投げてくる。ボムのダメージは、かなり大きい。うまくよけて戦ってくれ。





◀ボムを投げる以外は、前と同じ攻撃力だ。

ンには先へ進ませてくれないぜっ!

5ステージで、初めて登場する強敵ガイコツ。骨をポイポイと投げてくる。やっかいなヤツだ。投げる骨の飛距離もバラバラだし、耐久力もかなりのもの。

すばやく近づいて、一気に倒してしまおう。投げてくる骨は、一応壊せるけど、ムリは禁物。逆にダメージを受けるおそれがあるからね。

レベル5の如意棒を手に入れろ!

沙悟浄が経営しているこの店の目玉商品は、レベル5の如意棒だ。破壊力も棒の長さも格段にアップする。高いけど、ソンしない買物だよ。



▲レベル5の如意棒を買ってから、ボストリオに挑みたい。

壁をコワしてカギを取れ!



ステージ5のカギは壁の中。怪力手ぶくろがいるよ。

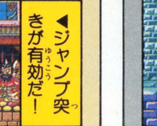
こうと金閣のダブル攻撃だ!!





ボストリオの最後は金閣。銀閣と同様、オノ攻撃をしかけてくる。ただし、こいつは、下の方にも投げてくる。上下のキー操作でかわそう。根気よく戦え!





◀ジャンプ突きが有効だ!

次号、SRTで完全攻略法に挑戦だっ!!



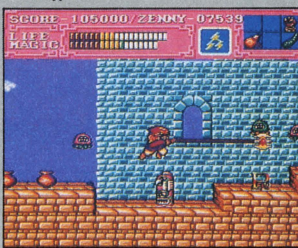
今月は、自粛して5ステージまでの紹介でおしまい。この後、ゲームは6、7ステージへと続くんだけど、それは次号のSRTで、完璧に公開する予定だからひと月だけガマンしてくれい!

ちょっとだけ、内容を教えておこうか。

ステージは、敵が飛び出すつぼや、一方通行の扉など、ワナがザクザク現われる。風と炎を操る女ボス・羅せつ女。そして最大の敵牛魔王など、超強敵との対決など見どころいっぱい! お楽しみに〜っ!!

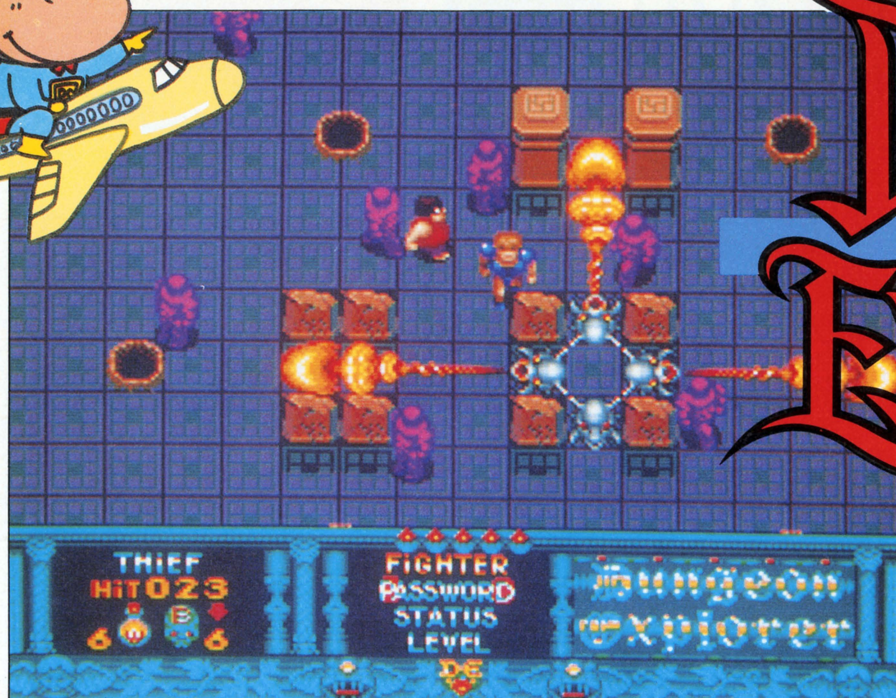








最新ゲームスペシャル ■Part.1



ハドソン／5800円／2月24日発売

Dungeon Explorer
ダンジョン エクスプローラー

アーケードっぽいノリのグラフィックがすごい！　5人同時プレイできるアクションゲームなんて期待しちゃうぜ、というキミのために、今月はゲームをビシッと紹介するぞ！

発売前にダンジョン探検だ！

何かと話題ばかりが先行しちゃってる感じの『ダンジョンエクスプローラー』。グラフィックだけじゃなくて、内容もかなり深〜いものがあるのだ。そのおもしろさを発売前に味わってもらうために、今月は特別誌上プレイしてみたぞ！

このゲームのシナリオは、全部で15ある。シナリオ１の〝レイスの洞窟〟から始まり、村や城など不気味な魔物たちが待つダンジョンを冒険していく。ダンジョンっていうくらいだから、階段をのぼったりおりたりして、迷路のような地下を進んでいかなければならない。

まあ、アイテムやレベルアップについてはちょっと置いといて、ゲームの構成をつかんでみようぜ！

酒場で登録して出発だ！



ゲームはこの旅立ちの酒場からスタートする。ここで、ゲームに参加する人数や、ファイター、シーフなどのキャラクターを決定するのだ。

キャラの組み合わせでゲーム展開が変わるぞ！

町の人たちの話を聞くと…



クリスタルって何のことかな〜!?

まずは、アルデ城の城下町にある家に入って、旅に必要な情報を聞いておこう。

これから探しにいく〝アイラの玉〟に関するうわさや、地形のヒントなどを聞くことができるんだ。



シーフ、この家に入ってみようぜ！

アルデ城にいる王様に会いに行こう！



王様の頼みとあっては、ひき受けないわけにはいかないよな。

アルデ城奥に、コーネリア国の王様が待っている。伝説のアイラの玉を探してほしいというんだけど…。とにかく、レイスの洞窟に向かって出かけることにしよう。

地下などに潜むボスを倒してから城にもどると、ポーションがもらえる。もちろんアドバイスも聞けるぞ。



この奥に王様がいるのか…。

レイスの洞窟へ向かおう！

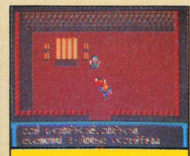




あれっ、家がある。入ってみようぜ！

アイラの玉というのは、レイスの洞窟にあるらしい。王様が言ってたから、まちがいないはず。

でも、その洞窟に向かったまままもどってこなかった人もいるっていうし、いや〜な予感がする……。とにかく洞窟へ入ってみることにしよう。



やっぱりここが洞窟の入口だったんだ。

シナリオ1 レイスの洞窟

最初に主人公たちが出かけるのが、このレイスの洞窟。地下5Fまであり、奥深くにはボスが待ち構えている。先に部屋が見えていても、行けない場所もある。

地下1F



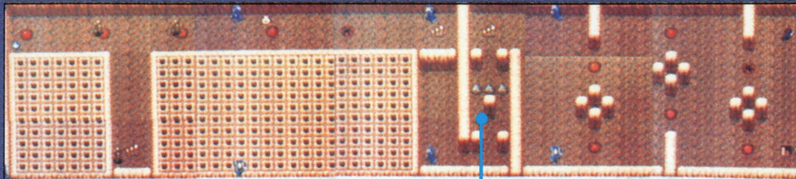
階段をおりていくと、この地下1Fへ。王様から聞いたとおりチャンダーという部下がいた。でも、恐くて下の階まで行けないという。はたしてこの下には……。

しかし、アイラの玉を見つけ出すまで、もどるわけにはいかない。がんばって、もう1F下へおりてみよう。

王様の部下、チャンダーがいる。

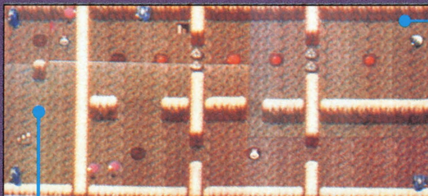
地下2F

おりると、右側のエリアに出た。いきなり魔物たちが襲ってくる。しかも、丸い穴のようなところから、ウジャウジャと出現するのだ。



左側のエリアには、ボスを倒してからでないと行けない。岩は少しだけ動かせるんだけどね。

地下3F



武器の威力がアップする"力の斧"だ。

この左側の部屋でアイテムが2つ取れるけど、ここはボスを倒してからでないと入れないよ。

地下3Fでは、部屋と部屋の出入口が岩でふさがれている。この岩は武器で破壊することができる。

敵を倒すと、アイテムが手に入るときもあるから、逃げてばかりもいられないね。部屋の奥にもアイテムが隠されている。

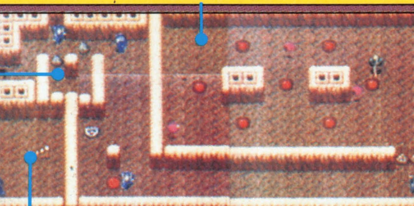
地下4F

さすがに地下4Fともなると、敵の攻撃がきびし〜い！　やっとの思いできりぬけたのに、岩が破壊できない。右下の岩は、押して動かし、左上の階段までたどりつこう。

階段の手前にある岩は、動かしかたをまちがえると先へ進めなくなってしまう。

うまく岩を動かして先へ進もう。

階段はないけど、3階からおりるとここに出るんだ。



やはりこの部屋もボスを倒さないと入れない。

地下5F



1画面しかない地下5Fが、ボス、ブラックスタールの部屋だ！　ボスを倒すと能力とレベルがアップするクリスタル（色が変化する）が出る。取ると、上にもどる階段が出現。



色によってアップする能力が違うぞ！

ボスを倒して地下1階にもどるとチャンダーがいない？？？

ダンジョン冒険ノート



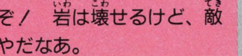
ここが地下1階かぁ〜。うひゃあ、へんな敵がいるぜ。

おい、王様の言ってた部下のチャンダーもここにいるぞ！



なんだよ。地下に行くにつれて不気味なやつらばかりじゃないか。

もどりたくなっちまったぜ。



地下3Fにきたぞ／　岩は壊せるけど、敵が出てくるし、いやだなあ。



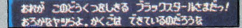

あっ、奥に力の斧が落ちてるぜ。岩を壊して敵をやっつけてと……。

へへっ、そのすきに力の斧をもらいっと。



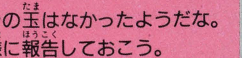

ずるいな、オレが先にアイテム見つけたのに〜！

さあ、岩を動かして先へ急ごう。力も強くなったことだし。

ドヒェ〜〜！　強そうなやつ。おい、シーフ、お前力が強くなったんだろう？　倒してくれ！

い、いやだよ〜！

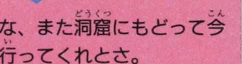


ここにはアイラの玉はなかったようだな。城にもどって王様に報告しておこう。



なんかさっきと違う部屋に出たな。

おっ、スピードアップの靴だ。こんどはオレがもらっておくぜ！

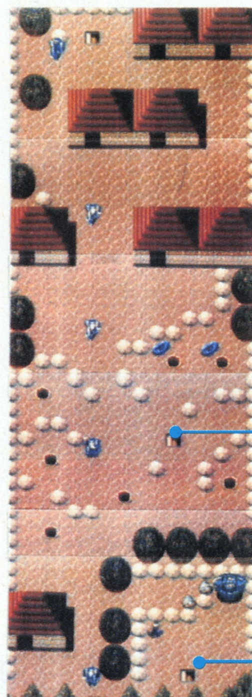


王様もひどいよな、また洞窟にもどって今度はミーバの村へ行ってくれとさ。

次頁へ

シナリオ2 ミーバの村

レイスの洞窟から続く、2番めのシナリオとなる、ミーバの村。地上にまで魔物たちが巣くい、村人たちは恐れて外に出ようともしない。



ミーバの村の地下は、レイスの洞窟など比べようもないくらいに、手強い敵が待ち受けている。マップも複雑になり、ルートがいくつもある。

体力をたくわえ、かなり力をつけてからでないと生きのびられそうにない。ここにアイラの玉はあるのだろうか……。



ここがミーバ村の地下1Fだ！

2匹で攻撃する、ボスのアメイラ。

外側からは入れないけど…!?



ここの階段は、ミーバの村の地下にあるバラン城へ向かう道とつながっている。

◀ちなみにここがバラン城の入口。

チャンダーはいったいどこいっちゃんだ～！なーんてね。

つまらないこといってるなよ。ほら、岩を動かすんだ。



地下2階だ。なるほど、左の部屋はここから入れたんだ。

この通路はどこに通じているのかな？ 階段を昇ってみよう。



ギョエッ！ また魔物がいるぜ！

見ろよ、アイテムも2つあるぜ。早く敵をかたづけちまおう。



ここからシナリオ2ミーバの村へ向かうのだ！



シナリオ3 バラン城

花に囲まれたエリアだが油断すると痛いめにあう。





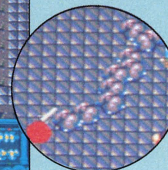
このバラン城へ続くダンジョンで、アイフィルという牢に閉じこめられた王女と出会うとパスワードを教えてもらえる。

ここでは城の中に手強い像が何体もある。ボスはバラの花が巨大化したローズマリー。

シナリオ4 ノスタルジア

ころがる岩がたくさん出現するダンジョンだ！





ここにくるまでには、できるだけアイテムを取っておきたい。どの階に行っても、岩がゴロゴロところがってきて、けっこうつらい。ダメージを与えにくい敵も多いぞ。

ボスはムカデの化物ムカデロンだ。

シナリオ5 ウォーアーキャッスル

床が傾いているかのように重力が不安定な城だ！



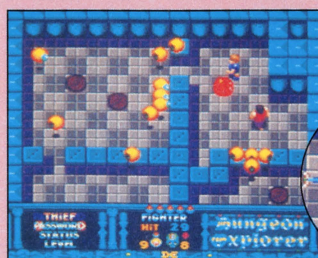


重力が安定せず、うっかりすると火玉などの敵に引きこまれてしまう。足が速くなっていればいいが、逃げるのはかなりつらい。火をはく像もいる。

ボスは、上から走って襲ってくるキラータイガー。

シナリオ6 シェリー

異常なほどの敵キャラ数、塔にいる敵は難敵だらけ





弾をはき出す敵や、なかなか倒せない敵が出てきて苦労する。でも、アイテムがたくさんあるエリアだから、無理しない程度取っておこう。一撃で相手を殺すダミアンなども出現。

ボスのシェリーは動きが速い。

★来月号では、シナリオ7以降も紹介していくぞ！『ダンジョンエクスプローラー』ファン必見だぜ!!

PC Engine 最新周辺機器情報

12月に発売された最新周辺機器3つを一挙に大紹介

XE-1PRO HE

電波新聞社／9500円／発売中

マルチタップ機能内蔵の連射ジョイスティック



電波新聞社から発売されたこのジョイスティックは、4つのマルチタップ端子を装備。これにパットなどをつなげば、「ダンジョンエクスプローラー」などの複数プレイもバッチリ！　また、連射スピードの調節はもちろん、レバーを4方向と8方向に切り換えたりボタンのアングルを変えられたりと、ウレシイ機能も装備されているんだぜ！

X-HE 2

電波新聞社／1600円／発売中



「ワースタ」や「ワールドコート」なんかを、友達同士でプレイするときに絶対必要なのがマルチタップ。今までにも、5人用、3人用などが出てたけど、今度新らしく発売されたのがコレ。スポーツゲームに持ってこいの、お手軽な2人用マルチタップだ。ちょっと野球やろうとか、テニスやろうとかいうときにも、このコンパクトなマルチタップが役に立ってくれるぜ！

野球に！テニスに！お手軽2人用マルチタップ

アスキースティックEngine

アスキー／5900円／発売中

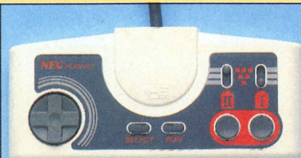
コイツはウレシイ!! 連射＋スローモーション機能!!



ゲームファンにはすっかりお馴染みのアスキースティックにも、PCエンジン用のラインナップが加わったぞ。このアスキースティックEngineには、なんとウレシイことに、スローモーション機能がついてるんだ。これさえあれば、あの「R−TYPE Ⅱ」だって、カンタンにクリアできちゃうかもよ!?　今まで、シューティングゲームが苦手で、いつもエンディングが見られなかった人には必需品かもね。

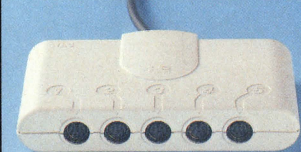
今までに発売された周辺機器

ジョイコントローラ・ターボ・パッド
NEC／2680円



連射機能付きのターボパッド。Ⅰ、Ⅱボタンそれぞれの連射を3段階に切り換えられる。

マルチタップ
NEC／2480円



最大5人まで同時プレイできるマルチタップ。「ダンジョンエクスプローラー」などに使える。

AVブースター
NEC／3500円



ビデオ出力端子、ステレオオーディオ出力端子装備のアダプター。ゲームがステレオに！

ターボスティック
NEC／6800円



連射速度のスピード調節が可能なジョイステック。シューティングゲームにはもってこい。

ジョイタップ3
ハドソン／1890円



小型のマルチタップ。最大で3人まで同時プレイすることができる。

Enjoy Hudson

帝国の陰謀を撃ち破れ!



NECTARIS
ネクタリス

PC Engine

近未来ウォーズ・戦術級シミュレーションゲーム

21世紀、人類は新たな資源を求め月に進出。しかしガイチ帝国の裏切りにより、月面を支配されてしまった。さらに地球制覇をも企む悪の帝国!
キミは今、地球の命運をかけた史上最大の作戦に挑む!!

1月発売予定　希望小売価格5,800円　3メガ

©1989 HUDSON SOFT



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地大阪料理会館ビル5階 TEL06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

2大ゲーム開戦直前

EXHIBITION GUIDE

エキジビション　ガイド

発売直前の2大ゲームを徹底紹介！　おおーっ、腕がなるぜ！　対戦準備はできてるか！





ネクタリス

未来派兵器を備えた大機甲師団が、月面に結集！　さぁ、キミの決断、キミの指令で、一大決戦が始まる！

ビジランテ

アイレムのカンフーアクションゲーム。主人公ビジランテがマドンナ救出のため、悪のローグス団と対戦！



NECTARIS
ネクタリス

ハドソン／2月9日発売／5800円

男が一生のうちで一度はやってみたいもの、野球の監督、オーケストラの指揮者、会社の社長、政治家——なんてのがあるけど、この『ネクタリス』のおもしろさにはかなわない。生徒会長にはなかなかなれないキミも、このゲームでなら軍の最高司令官。キミの勇気と決断が、大作戦の成否を決める！　頭脳がわき立つこの熱狂と興奮を、キミたちにも伝えたい——!!



脳ミソも汗ばむ、この興奮——。シミュレーションとはこんなにエキサイティング!



ヘックス・マップ(六角形のマス目)を使ったチェスや将棋タイプの戦略ゲーム！

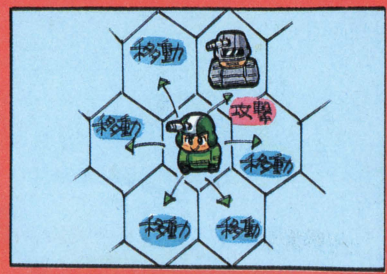
『ネクタリス』は戦術シミュレーション・ゲーム。強いて日本語にすると、"模擬戦ゲーム"ってところかな。いわば、戦争ごっこ。実際に戦争するのはヤバいから、図上演習や"ごっこ"で遊んでしまおうってわけだ。キミたちにもなじみの深い将棋やチェスも、実は戦術シミュレーション・ゲームのひとつ。

でも、どうせ模擬戦をやるなら、設定がより現実に近づくほど、ゲームはよりおもしろくなるはず。コンピュータ版のシミュレーションゲームは、さまざまな設定をよりリアルにしたものだと考えてもらえばいい。

といっても基本は、将棋やチェスと同じ。四角いマス目の代わりに、ヘックス・マップという六角形のマス目を使って、各兵器はこのマス目上を移動していく。もちろん敵と出会えば戦闘開始。だから、各兵器の移動や配置、攻撃方法などに戦略が必要になるってわけなんだ。

ヘックスとはカメ型のマス目だ

ヘックス・マップとは、カメの甲らみたいな六角形のマス目のこと。四角形のマス目だと前後左右4方向の位置関係しかないけど、このヘックスでは六方向の位置関係がある。これで兵器の移動をより自由にし、味方や敵との位置関係をよりリアルなものにしているんだ。





▶この『ネクタリス』では、各兵器の移動できる範囲（一度に動ける距離）がヘックス・マップで表示されるぞ！

キミが指揮官。自軍のユニット（持ちゴマ）を動かし、敵のユニットを攻めたてろ！

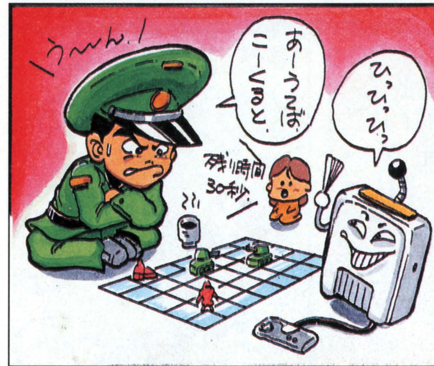


ゲームの基本は、ヘックス・マップ上で**ユニット**（持ゴマのこと。ここでは各兵器だ）を移動させ、敵を攻撃して、目的を達成することだ（この『ネクタリス』では、敵の収容所を占拠するか、敵軍を全滅させる）。

ただし、将棋などでは一手一駒しか動かせないけど、こういうシミュレーションゲームでは**1ターン**（自分の手番）に自軍のユニット全てを一回ずつ動かせる。だから、次のターンでの敵軍の動きを読んだり、自軍側でたてる戦略もジックリ頭を働かせることが必要だ。

作戦を成功させることはもちろん、かわいい部下たちを生かすも殺すも、全てはキミのサイ配しだいってわけ。全軍の総司令官になった気分は、学級委員や生徒会長、会社の社長なんかの比じゃない！　これはもう、こたえられないおもしろさ！

そしてその指揮ぶりは、局地での戦闘が腕の見せどころ。敵との戦闘シーンでは、思わず祈るような気にもなる！　いやぁ〜将軍はつらい…でも、楽しい。やめられまへ〜ん！



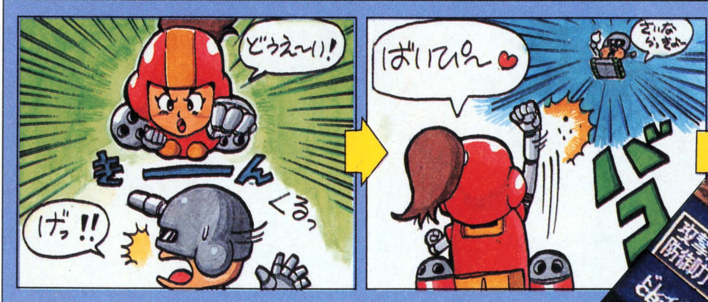


▲これは移動前。自軍（1プレイヤー側）は、青色のユニットだ。



▲1ターンで、ユニットをこれだけ移動することができるのだ！

手に汗にぎる壮絶な戦闘シーンは、リアルなアニメーションで展開！



戦闘シーンは『ネクタリス』最大の見どころ。ユニットである各種の未来兵器が、リアルなフルアニメーションで戦闘をくり広げるのだ。まるでSFアニメを見ているようだし、しかも自分の指揮する戦闘だけに思わずエキサイト。泣いたり、笑ったり、叫んだり、はたまたイスをけり上げたり——すっかり猛竜ホシノ的気分に！

ちなみに、ユニットの射程圏内に敵ユニットが入ると攻撃することができ、"攻撃"のコマンドを選択すれば、あとはコンピュータによって自動的にこの戦闘シーンが展開されるぞ。

キミの指令で未来兵器が激突！



大興奮のバトル　その勝敗は—!?

基本的には、戦闘状態にあるユニットの攻撃力などによって決まるんだけど、その他にも**特殊効果**といういくつかの効果が影響しあって、コンピュータが自動的に勝敗を決定するんだ。その特殊効果について次のページで解説するぞ!!

戦闘のゆくえは特殊効果でキマる！

ゲームの戦略をより複雑に、よりおもしろくしているのが**特殊効果**だ。この効果は戦闘中のユニットに影響をあたえるもので、下図のように**〝包囲効果〟**や**〝支援効果〟**、**〝地形効果〟**の3つがある。つまり、味方や敵ユニットの陣形やそのユニットがいる地形などによって、ユニットの攻撃力や防御力がアップしたり、ダウンしたりする効果のことだ。

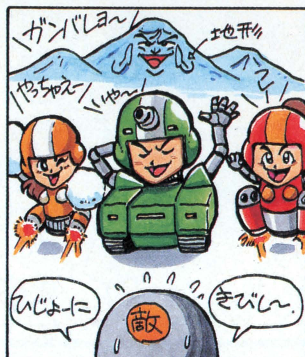
この効果を使うことで、例えば、攻撃力の弱いユニットでも、味方の支援によって、強力な敵ユニットを倒すことができちゃうってわけ。この特殊効果の使い方が、ゲームで最も重要な戦略ポイントになるぞ！



攻撃力,防御力はこれできまる！



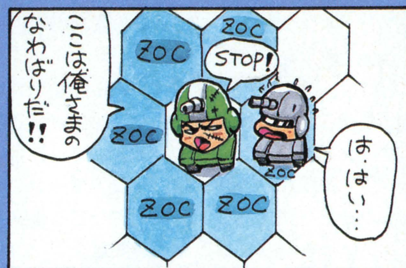
特殊効果



ZOCとは、ユニットのなわばりのことだ！

左で説明した特殊効果を生み出すのが、ユニットのZOCで、ひと言でいえば、そのユニットの持つ勢力圏のこと。どのユニットも種類や攻撃力に関係なく、そのユニットの周囲6ヘックスにZOC（勢力圏）を持っている。具体的には、敵ユニットのZOCに入ったユニットは、必ずそのヘックスで停止しなければならない。

このZOCでユニットを包囲したり支援することで、特殊効果が生まれるのだ！



地形効果 自分に有利な地形で戦おう。地形によって防御力がアップする！

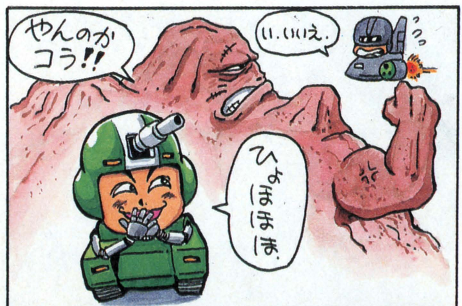
これは、防御側のユニットが置かれた地形によって、そのユニットの防御力がアップする効果。
各地形ごとの防御力は右に紹介してあるけど、

防御力＝防御力＋（防御力×地形効果％）

——というぐあいに、その地形効果の持つ数値分だけ、ユニットの防御力がアップする。

例えば山脈なら、地形効果が40％なので、防御力100のユニットは防御力が140になる。

ただし地形によっては進入できるユニットが限られるし、飛行ユニットには地形は関係ないよ。



平地	平たんな土地。バイクや輸送車の移動力がやや落ちる。〈地形効果5％〉
道路	全てのユニットが本来の移動力を十分に発揮できる。〈地形効果0％〉
荒地	全てのユニットの移動力が落ちる。でも、防御率は高い。〈地形効果30％〉
谷	歩兵と機動歩兵が全移動力を使ってしか進入できない。〈地形効果0％〉
山脈	歩兵と機動歩兵しか進入できないが、地形効果は最高！〈地形効果40％〉
丘	多くのユニットが進入できる。防御率もまずまずだ。〈地形効果20％〉
橋	谷にかけられた橋。1部隊ずつしか進入することができない。〈地形効果0％〉
工場	ユニットを回復する工場。占拠すれば敵の工場でも奪うことができる。工場内からは戦えない。
収容所	両軍の最重要拠点。この収容所内にユニットを1部隊だけ入れ、戦うことができる。〈地形効果35％〉

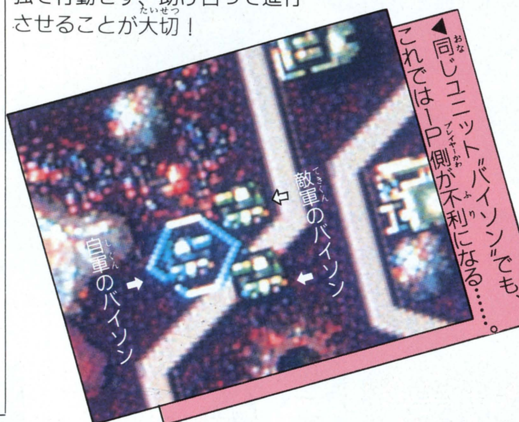
支援効果

仲間の支援で、味方の攻撃力・防御力アップ！



味方ユニットの支援によって、攻撃力がアップする効果だ。例えば、自部隊が攻撃している時、その攻撃を受けている敵ユニットに、別の味方ユニットが隣接していれば、その味方ユニットの攻撃力が自部隊の攻撃力に加算される。

また、逆に自部隊が敵から攻撃を受けている時は——。攻撃をしかけている敵ユニットに隣接している別の味方ユニットの防御力が、攻撃を受けている部隊の防御力に加算されるぞ。だからユニットは単独で行動せず、助け合って進行させることが大切！



◀同じユニット"バイソン"でも、これでは1P側が不利になる……。

経験値

やっぱり経験をつむと強くなる！



各ユニットには経験値があり、戦闘のたびごとに攻撃側、防御側どちらも、その戦闘内容によって0〜2ポイント経験値がアップ。経験値が最大（大きな星マーク）になると、経験効果で攻撃力・防御力が2倍になるぞ！

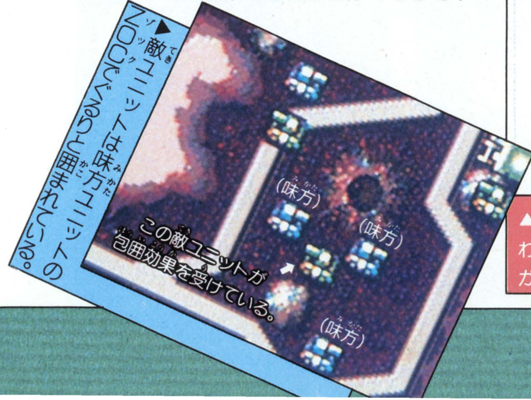
包囲効果

最も強力な効果！ぐるりと囲んで敵の攻撃力・防御力をいっきょに半減！

特殊効果の中でも最も強力なのがこれ。**包囲効果とは、味方ユニットのZOCで敵を包囲し、敵ユニットの攻撃力や防御力をダウンさせてしまう効果だ。**

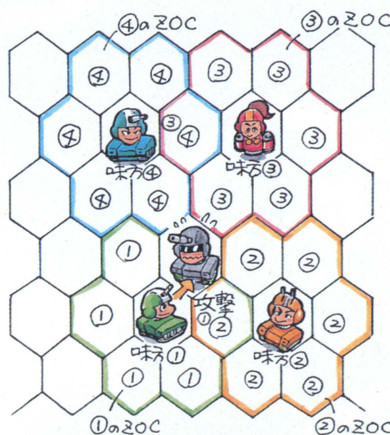
具体的には、攻撃目標である敵ユニットのまわりを、味方ユニットのZOCで完全に包囲すると、その敵ユニットの防御力は半分に減ってしまうのだ！

ただし、完全に敵ユニットを包囲しないと効果はないから注意。うまくやれば2つの部隊でこの特殊効果を生むことができるぞ！

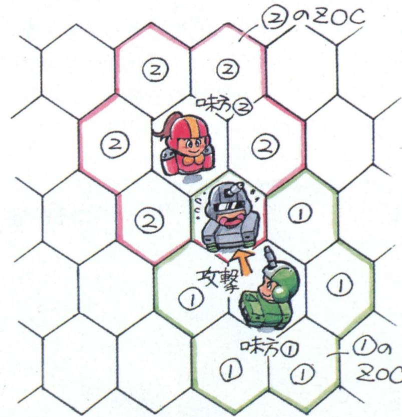


◀敵ユニットは味方ユニットのZOCでぐるりと囲まれている。

この敵ユニットが包囲効果を受けている。



▲こうすれば同じ種類のユニット同士でも、実はまわりの味方ユニットが目を光らせている（包囲効果が成立している）ため、敵は実力が発揮できない。



▲これが最もお手軽で、基本的な包囲効果の方法。たった2部隊のユニットだけでも、はさみうちにすれば包囲効果は成立する——という例。

開戦直前!!

ポイント・ステージ電撃紹介！

STAGE1 REVOLT



まずは小手調べ。——ただひとつの橋をめぐる戦いだ！

最初の面だけあって、まずはほんの小手調べ。ユニット（兵器）の数も１Ｐ側の方が戦車バイソンを１台多くもっているので、マトモに戦っても負けることはないはず。しかし、油断は禁物だ。この面での戦い方のコツをつかんでおかないと、後の面でナキをみることになるぞ。まずは地形をよく見てほしい。橋がひとつだけある。実はこの橋がクセモノなのだ。ここをうまく使えば、ユニットをひとつも失わずに勝てるのだが、敵にうまく使われると反対の結果にもなってしまうぞ！

●橋の手前で防御ラインを築け！

右のようにユニットを配置すれば、敵はまず攻めてこれない。それどころか、橋の上の敵は特殊効果がゼロなのに対し、自軍には地形効果や支援効果が加わり、同じユニット同士でも、圧倒的な差がついてくるぞ。



初めての工場が出現！工場では敵ユニットが回復するぞ！

初めて工場が出現する面。敵のユニットを中途ハンパに痛めつけても、工場に入られると、ユニットのダメージが回復してしまう。したがって、敵のユニットをすばやく１部隊ずつ完全に破壊していき、さらには敵工場を占拠してしまうことが必要だ。初めのターンから包囲効果をフルに活用して、敵ユニット数を減らそう！

●長距離砲ナスホルンに注意しろ！

敵の工場の中には、初登場のユニット（攻撃力のある機動歩兵ダーベックと間接攻撃が可能なナスホルン）が１部隊ずつ入っている。このふたつがとっても怖い存在なのだ。



◀見るも無残な間接攻撃。ナスホルンは、早めに倒さなくっちゃダメだ！

STAGE3 CYRANO



STAGE5 NEWTON



最強飛行ユニット、ハンター登場！ とにかくこいつは最大の強敵だ!!



5面で最初にやるべきことは、中立の工場をとる。これっきゃない！…といっても、最初のターンでユニットどっちゃりの工場を敵にとられてしまい、自軍のとれる工場は自然と決まってくる。画面右上と中央にある2つの工場だ。上の工場は簡単にとることができるけど、中央の工場をとるためには、まず、足の速いユニットを前線に出し、その間に兵士に工場を占領させせよう！

▼対地、対空ともに強力な攻撃力をもつ飛行ユニット。とにかくはやめに倒さなくてはならない。





◀飛行ユニットに対し、高い攻撃力をもつが、防御力がイマイチだ。



▶ビューンと飛んでくる飛行ユニットを、間接攻撃できるぞ！

●対空ユニットでハンターを狙え

実はこの面、双方、2つずつ中立の工場を占領したところからが本当の勝負になる。最大の強敵となるのがガイチ軍最強戦闘攻撃機"ハンター"。まずなによりも、こいつを倒すことが先決！はっきりいって、こいつにマトモに立ち向かえるユニットは、対空車両の"シーカー""ホークアイ"しかない。

オトリのユニットを出して、ホークアイの射程距離に入ったころで特殊効果を使い、シーカーでトドメをさす。ハンターに勝つ方法はこれしかないぞ！

前半ステージ最大のヤマ場。制空権の確保がポイント！

前半ステージ最後の面だ。ここまで順調に進んできて、実力と自信がついてきた人でも、ここではしっかりと戦略をねらないとダメだよ。中央上部に、中立の工場がある。この中には、強力なユニットがたくさん入っている(写真右)。この工場をとるためにはまず、制空権を確保しなければならない。そのためにはまず、敵のハンターを倒せ！



●各ユニットの連携が大切！

制空権を確保するには、各ユニットの連携が大切になってくる。なにしろ、ガイチ軍の最強戦闘攻撃機のハンターを3機も相手にしなくてはならない。マトモに戦いあっては、自軍が不利になってしまう。ハンターを自軍内にさそい込み、ホークアイとファルコの連携で倒そう！

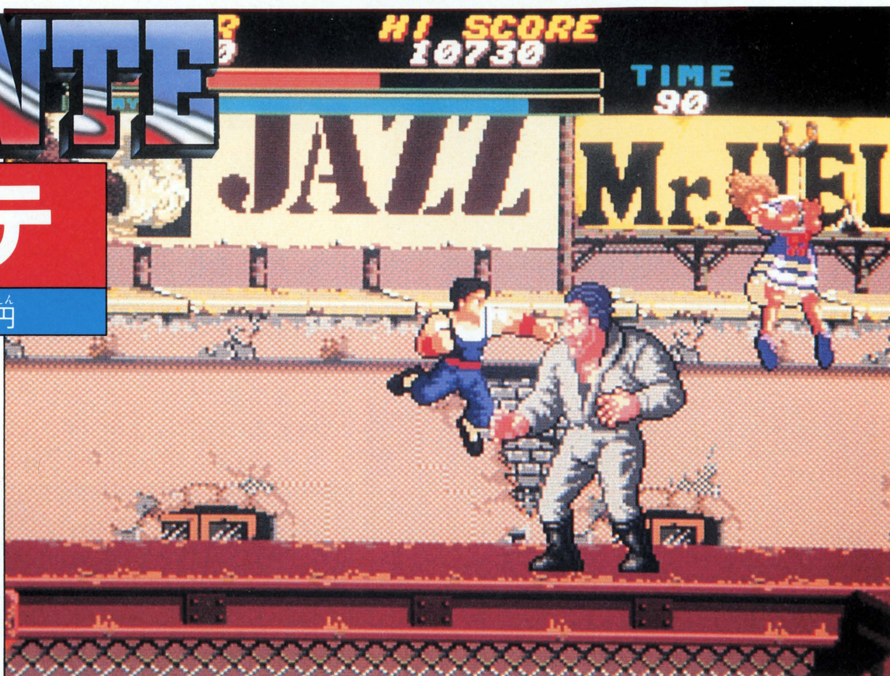
STAGE8 ARATUS



VIGILANTE

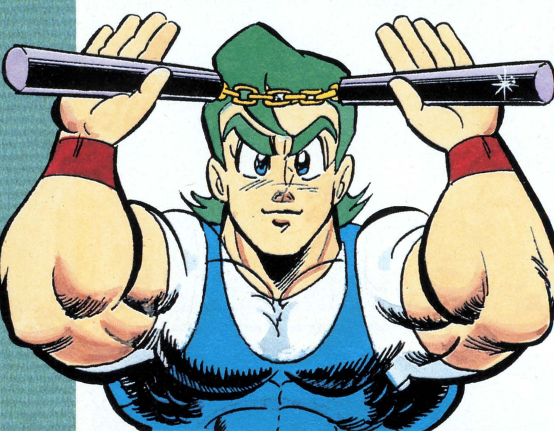
ビジランテ

アイレム　1月14日発売　6300円



アーケード版の『ビジランテ』を完全移植した、アクションゲーム。グラフィックやサウンドの仕上がりも、もんくなしの大迫力だ！

今月は、ステージ3から最終ステージまでのマップを公開するぞ！



最終ステージまでの攻略法を大公開だ！

やあ、みんな、『ビジランテ』はもうクリアしちゃったかな……？あっ、そうか、まだPCエンジン版の『ビジランテ』は発売されてなかったよね。ごめん。先月はステージ1と2を紹介したけど、ほんとに敵の攻撃が激しくなるのは、ステージ3から。さて、後半ステージにはどんなワナが待ち受けているのだろうか。

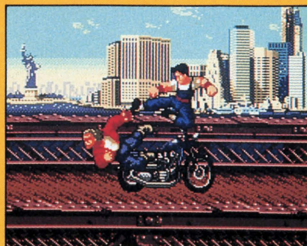
ステージ3と5は、手前のバトルステージと背景のスクロールが少しずつずれて、臨場感もたっぷり。捕われたマドンナのもとへ突き進んでいく姿が勇しいぜ！　敵のローグス団たちは、複数で攻撃してくるから気をつけなくっちゃね。

ソフトの発売まであとわずか。今のうちから腕をならして待っててくれ！

STAGE3　鉄橋に構えるローグス団を倒せ！



いきなりバイクに乗った敵が出現！



スタートしてすぐ、前から、そして後ろからもヘルスエンジェルスがバイクに乗って、主人公に突っこんでくる。

ジャンプキックで敵をバイクからふり落とすのだ！



爆風に巻きこまれると危険だぞ！



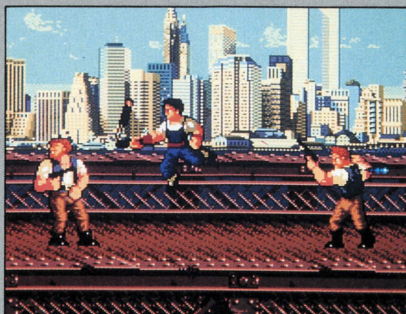
◀えーい！　このジャンプキックを受けてみろ！

▶グワッ！バイクで攻撃するなんてひきょうだぜ！

ヘルスエンジェルスたちをバイクからふり落としたのはいいけれど、その瞬間バイクが大爆発！

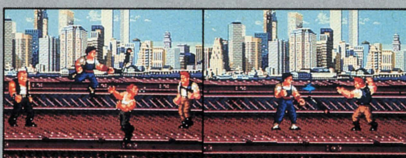
爆風に当たってもダメージをくらってしまうのだ。

必殺！ヌンチャクの効果的使用法



道に落ちているヌンチャクを取れば、やっかいな敵でもカンタンに倒せてしまう。ストラングラーなどのザコは、ヌンチャクを回転させているだけでもまとめてかたづけられるぞ！

武器を持って攻撃してくる敵には、ダメージを与えられる前に、ジャンプしながらヌンチャク攻撃だ！　ヒットマンジョーの弾をよけることもできるんだ。



ジャンプしながらヌンチャクをふりまわせ。

弾をヌンチャクでよけることもできる。

…でも、もしヌンチャクがはずれたら!?



すごい威力を発揮できるヌンチャクだけど、ヌンチャクばかりに頼ってもいられないぞ！　敵から大きなダメージを受けると、ヌンチャクがはずれてしまうからね。そこで、もし、ヌンチャクがはずれてしまったらどうすればいいか、ちょっと考えてみよう。

キミが得意な技は、パンチ？　キック？　それとも、いろいろな技を使い分けた方がいいのかな。



方法1 パンチ中心できりぬける



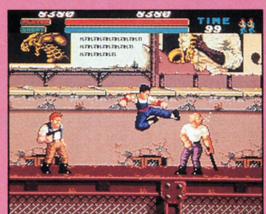
ボカスカと連発で攻撃できるのがパンチ技のいいところだね。でも、うっかりすると、近づいてきたストラングラーにつかまってしまうという弱点もある。パンチだけだと苦しいかも!?

方法2 キック中心で突き進む



どんな敵にもそれなりの効果を発揮できるのがキックだ！　少し離れた敵でも、ビシバシ攻撃できるしね。できたらジャンプをうまく使ってキックすれば、かなり効果的だ！

方法3 技をいろいろ使いわける



しゃがんでキックしたり、ジャンプパンチを与えたり、敵のいる場所や敵の攻撃パターンによって技を使いわける。ヌンチャクがないときは、これがいちばん理想的だけどね。

●ブルックリンブリッジ●　ニューヨークの高層ビルが見わたせる、鉄橋がバトルステージだ。前半は、ヘルスエンジェルスがバイクに乗って襲ってくるぞ！



強烈なパンチから身を守れ!



まるで、弾丸のようなパンチ力の、レッドモホークにかこまれるとつらいぜ。

うまくきりぬけないと、体力がもたないぞ。すきをねらってキックだ！

ヒットマンジョーのはさみ撃ち！



▲うひゃ──！　もうちょっとで弾に当たるとこだぜ！

拳銃を撃ってくる、ヒットマンジョーが、主人公の前後から出現！　もちろん、弾に当たったらダメージをくうし、どうしたらいいんだ〰〰！

しゃがんで弾をよけなくちゃいけないし、ここはけっこうつらいぞ！　タイミングをつかんで攻撃するしかないね。

BOSS クラッシャーグール



ブンブンと鉄球をふり回しながら、主人公に向かってくる、このステージのボス、クラッシャーグール。



えいっ！　パンチだ！　キックだ！　グワッ!!

まず、ダメージを一発与えて、とりあえず鉄球をはずしてしまおう。こいつには連続パンチがきくぜ。足げり攻撃もしてくるから注意したほうがいいぞ！

STAGE4 飛びかかってくる敵に気をつけろ！



あわてずに攻撃して突破だ！



ナイフを持ったダーティージャックやストラングラーたちが、束になってかかってくる。

でも、あわてずに倒していけば、スタートのところはそれほどつらくないぞ！ がんばろう！

出入り口から敵が出現！



◀なんだ、おまえたち、こんなところにも隠れていたのか！

ストラングラーたちがウジャウジャと現れる。出入口があったら、攻撃できるように構えておこう。

いきなり屋根から飛びかかってくる敵に注意。



この場所では、出入口からだけじゃなく、屋根からもストラングラーたちが襲ってくる。うっかり通りすぎようとすると、つかまってかなりのダメージを与えられてしまうぞ。

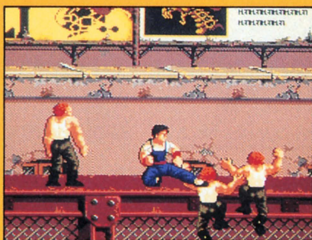


▲さあ、おりてきてみろ。このヌンチャクでやっつけてやる！

STAGE5 いよいよ最終ステージに突入！



はい上がってくる敵につかまるとたいへんだ！



さあ、やっとここまできたんだ。こんなところでやられちまったら、今までの苦労はどうしてくれるんだ〰〰！ どっからでもかかってこい！ ……と思ったら、下からゾロゾロとストラングラーたちがはい上がってきた。

こいつらがすべて上に上がってくると、けっこうやっかいだ。出現したら、すぐにローキックで攻撃開始！ 前半は、ローキック技を中心にきりぬけよう！

前後から、武器を持って攻撃してくる敵に注意！



ワイルドサンボウやヒットマンジョーなど、武器を持ったローグス団が、主人公ビジランテをはさみこむ。

攻撃して倒したら、さっさと先に進んでしまったほうがいいぞ。もたもたしていると、残っている敵があとからあとから追いかけてくる。倒したら前進あるのみ！



ヒットマンジョーの連続攻撃だ！



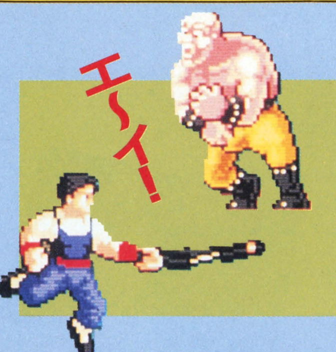
▲クソ〜〜！ またはさみ撃ちだ。しゃがんでようすをみるか。

ローグス団の中でもけっこう倒しにくいのがヒットマンジョーだけど、なんとここでは、連続して出現してしまう。

弾を撃ち終わったすきをねらって攻撃しよう。

●バックストリート●ニューヨークの裏通り。ローグス団のアジトらしき建物から、敵が出現する。特に上から飛びかかってくるやつらには十分注意してほしい。



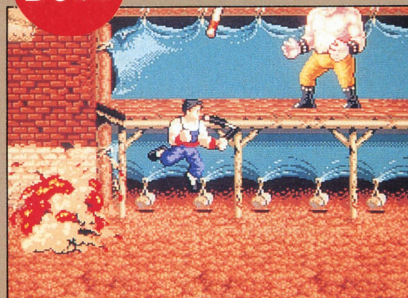


ボスのところまで、体力を減らすな！


▲えーい、じゃますするな！ おまえたちザコにかまってるヒマはないぜ。

ストラングラーたちをすべてかたづけたぜいと思ったら、またやっかいなやつらが…。前からはチェーンを持ったワイルドサンボウ、そして上からは、鉄の棒をたたいてくるラッシャーボブが飛びかかってくる。ボスのところまで生きのびなくっちゃね！

BOSS スキンヘッド



このステージ4のボス、スキンヘッドは、上の段に構えてダイナマイトを投げつけてくる。ダイナマイトはヌンチャクでよけることができるんだ。

まず、ジャンプパンチで上にいるときにダメージを与えておこう。下におりてきたら、ジャンプかパンチで右はしにおいつめて攻撃しようぜ！


▲へへへッ、ここまでおいつめればこっちのもの。

●ファイナルラウンド● さすがに大ボスが構えているステージだけあって、かなり手強い攻撃で、ビジランテのじゃまをしてくる。早くマドンナをたすけなくっちゃ！

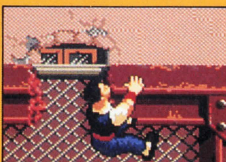


危険！ 最後に落とし穴が……。


▲うわあっ！ こんなところに落とし穴があるなんて！ せっかく取ったヌンチャクもはずれちまう。

おいっ、いたいた。おまえが大ボスだったのか。今からおまえを倒しにいくぞ！ と勇んだのはいいけれど、手前に落とし穴があるから気をつけないとね。

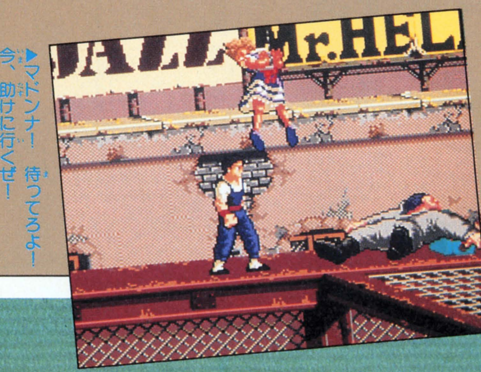
下に落ちてしまうことはないけれど、できればちゃんとジャンプして、落とし穴をきりぬけたいね。


▲フーーッ！ 何とかひっかかることはできたけど……。


そーーら、キックだ！ どうだ、まいったか！


ついでに足にもローキックだ！ てえーーい！

見るからに強そうな、こいつが悪のローグス団の大ボス、ジャイアントデビルだ。体はビジランテの倍はありそうだ。今までの敵とはくらべものにならないくらいのパンチ力を持ってるぞ！



▶マドンナ！ 待ってろよ！ 今、助けに行くぜ！

BOSS ジャイアントデビル



このままでヌンチャクを持っていれば、ヌンチャクの連続攻撃もできるけど、ノーダメージでここまでくるのは、かなりきびしいよね。こいつにはとにかくキック攻撃が有効。キックのダメージが残っているうちに、またジャンプキックやローキック！ 早く捕われているマドンナを助けてあげなくっちゃ！ キミもがんばってくれ！



Enjoy Hudson

CDパワー、ぶっとび快進撃中！

聴いたか！ 見たか！ 540メガバイト。生のヴォイスがしゃべる、
歌うCDサウンド、アニメーションまっ青のリアルビジュアル。
超話題のCD-ROMディスクがすべりだしも快調に、ゾクゾクと登場をひかえている。
きみもスゴイスゴイこの感動に、一刻も早く遭遇してほしい。

540メガバイトの迫力で
聴いてよ。
遊んでよ。
話してよ。

CD-ROMディスク 第2弾新発売!!

ビックリマン大事界

データベースソフト



12月23日発売　©1988 HUDSON SOFT ©LAD・NAS・東映動画

大人気！ビックリマンの大世界を1枚のCDに入れた、CD-ROMディスク初のデータベースソフトの登場。ヘッドキャラ29種をはじめ、天使・悪魔・お守りのオールビックリマンキャラ499種を網羅する電子事典。クイズに答えると、ビックリマン世界の歴史的事件をアニメーションで再現、しかもしゃべる。そして、音楽はあのタケカワユキヒデ！迫力のCDサウンドで、壮大な聖魔激戦の歴史をひもとこう。　標準小売価格4,980円

ゲームを超えたニューADV！
範子とキミの私的ストーリー！

アイドルソフト

No・Ri・Ko



ゲームは、範子の定期券をキミがひろったときからはじまる。
範子とデートできるチャンス！範子が歌い、話しかけてくれ、
キミと2人だけのプライベートストーリーがはじまる。
標準小売価格4,980円



好評発売中！

©1988 HUDSON SOFT/©TOKYO HOEI TV

ファイティングアクションゲーム

FIGHTING STREET
ファイティング・ストリート

世界最強の敵との
必殺ケンカアクション！

世界5カ国10人の凄腕の敵を必殺のケンカアクションで打ち破るアクションゲームの傑作。CDサウンドのBGM、キャラクターの上げるかけ声で迫力はさらにパワーアップ。

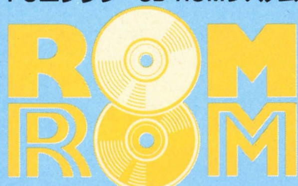


好評発売中！

©1988 HUDSON SOFT/©1987 CAPCOM　標準小売価格5,980円

しゃべる！540メガバイト。無敵のスーパーマシン・ロムロム。

PCエンジン　CD-ROMシステム





大反響！
絶賛発売中！

CD・ROM² システム

(愛称：ロムロム)標準価格 — ¥59,800

CD-ROMプレーヤ(CDR-30) ¥32,800
インターフェイスユニット(IFU-30) ¥27,000
(システムカード————付属)

PCエンジン(別売)———— ¥24,800

待ちきれない！期待のソフト群。



コブラ　来春 発売予定
©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)



天外魔境　来春 発売予定
©HUDSON SOFT
©RED COM



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

CD・ROM² SYSTEM ハイパーガイド



今月はCDプレイヤー機能を中心にソフト情報も交えて紹介するぞ!

CDプレイヤー活用テクニック

■音楽演奏はもちろん、録音編集にも役立つ!!

ついに発売されたCD・ROM² システム。キミはもう見たかな? このシステムのCD－ROMの部分については、先月号にも詳しく書いておいたので、だいぶわかってきたでしょ。

ということで、今月のCD－ROM特集の最初は、CD・ROM² システムのCDプレーヤー部分、つまり、音楽演奏機能について詳しくふれてみようと思うのだ。

このCD・ROM² システムは、ミュージックCDもかけられるってことはもう知ってるよね。このとき、CD－ROMプレーヤー単体でも音楽を聞けるんだけど、それよりもシステムの状態で「システムカード」を差して使うと、とっても便利な機能がいろいろ使えるようになるんだ。(この機能は、ちょっとした高級据え置き型のCDプレーヤー並み!)

詳しい演奏機能は次のページに書いてあるけど、これらの機能を使えば、いつも聞くCDを使っていろいろとオモシロイことができるし、さらに、CDをカセットに録音したりするときにもとっても便利なんだぜ!

あ、そうそう。このCD－ROMプレーヤーは、CDシングル(8㎝CD)も、アダプタなしでかけることができるよ。また、5分間の映像と20分の音楽が入ったCDVは、音楽の部分だけなら再生可能だ。

それでは、システムカードに入った演奏機能について説明しよう!



「CD－ROMのゲームのほかにも、私のCDもぜひ聞いてね♡」

CD・ROM²システム 演奏機能

CD・ROM² システムにシステムカードを差し、ミュージックCDをかけると下のような画面が出てくる。これがミュージックCDの操作画面。このとき、セレクトボタンを押すと、この画面の色が７色に変化する。気分によって画面の色を変えてみるのもいいかもね。

TRACK
今かかっている曲の番号を表示する。

レベルメーター
CDの音量が、デジタルメーターで表示される。

DISC CHANGE
CDを取り替える前には、必ずこれを実行する。レベルメーターの下の［DISK］マークが点滅して、数秒後にディスクが停止する。CDの回転が完全に止まってから取り替えよう！

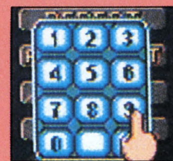
INDEX
インデックス番号を表示する。ただし、数字の上にある［M. NO］が点灯しているときは、メモリーの番号を表示する。

TIME
時間表示モードの切り換え。ELAPSEDは演奏中の曲の経過時間、T.ELAPSEDはCDの最初からの経過時間。REMAINは現在演奏中の曲の残り時間、T.REMAINはCD最後までの残り時間をそれぞれ表している。

MIN.SEC
［TIME］で選んだ時間を表示する。MIN.はMinute(分)の略、SEC.はSecondの略で秒を表している。



IIボタン→10キー
IIボタンを押すとテンキーが出る。これは、曲を選んだりメモリーにプログラムしたりするときに使う。



ミュージックカレンダー
演奏される曲の番号が点灯する。CDに入っている曲が25曲を越えるときは、㉕の下に▶マークが点灯する。

コントロールパネル
CDの演奏を操作する。［PLAY］演奏を始める／［ II ］演奏を一時停止する。／［ ■ ］演奏を中止する。／［ I◀◀］一つ前の曲に移動／［▶▶I ］一つ後の曲に移動／［◀◀］ Iボタンを押している間早戻し／［▶▶］ Iボタンを押している間早送り。

1 FADE OUT

CDの音量をゆっくりと下げて最後には無音になる。カセットに録音するとき、テープの長さがギリギリで足りないときなど、この機能を使うと便利だよ。



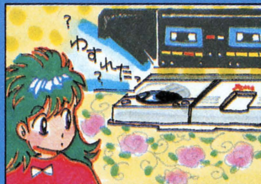
2 MEMORY

CDの中の曲を、聞きたい順に選び出してプログラム演奏する機能。曲は最大99曲までプログラムできる。また、ポーズをプログラムしておくこともできるのだ。



3 MEM CLR

［MEMORY］でプログラムした曲順を取り消す機能だ。新しく、別の曲をプログラムしたいときは、これで前のプログラムをクリアーしよう。



4 INTRO

曲の頭の部分だけを次々に演奏していく。どんな曲が入っているか、とりあえず聞きたいときに便利。演奏時間は、テンキーにより１秒から60秒まで設定できるぞ。



5 REPEAT

繰り返し演奏機能。普通はCD全体を繰り返して演奏する。プログラム演奏と組み合わせて好きな曲だけを繰り返すのもOK。ランダム演奏との組み合わせも可能だよ。



6 AB REPEAT

好きな部分だけを繰り返せる。まず、繰り返したい部分の始点でこれを実行、次に終点でもう一度実行すれば、AB間（始点・終点間）が繰り返される。



7 RANDOM

CDの中の曲をランダムに演奏していく機能。ランダムに選んだものを次々に演奏していくaモードと一曲ずつ演奏するbモードがあるのだ。



8 SPACE

曲と曲の間に約４秒間の空白を作る機能。曲と曲の間がつまったCDなどを、ラジカセなどの頭出し機能用に録音するときに便利だぞ。



これは重宝!

演奏機能はこう使おう!

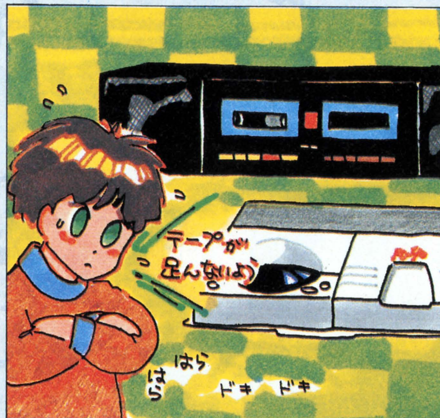
テープの時間がちょっと足りない!!

最近のミュージックCDって、結構長い時間曲が入ってるよね。そういうCDを録音するとき、ギリギリでテープが足りなくなることってよくあるでしょ。そんなとき、このCD-ROM² システムのFADE OUT機能が便利!

これは、CDの音量をだんだん下げて、最後には無音状態にしてくれる機能だ。

CDを録音していて、テープが足りなくなりそうだなって思ったら、このFADE OUTを使おう。

曲の途中で、いきなり音が切れたりせずに自然に録音することができる。これなら、あとでカセットを聞いても違和感がないぜ!

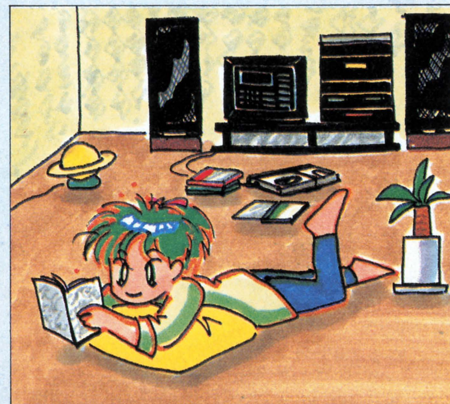


BGMとして流しておきたい

なにかほかの作業をするときに、CDをBGMとして流しっぱなしにしておくことってよくあるよね。でも、いつも同じCDをかけてるとだんだんあきちゃうでしょ。そんなときは、RANDOM機能を使うと、いつもと同じCDでもまたちょっと違った雰囲気で楽しめるぜ!

このRANDOM機能には、aモード、bモードの2つのモードがあるんだ。aモードは、一枚のCDをランダムに選曲して次々に演奏するモード。(選曲は、まだ演奏されてない曲の中から行われるぞ)また、bモードは、ランダムに演奏されるのは同じだけど、一曲演奏が終わるごとにポーズ状態になって、PLAYが実行されるまでは次の曲が始まらない。

BGMで流しっぱなしにするんだったら、aモードのRANDOM機能を使うのがいいね。



歌や楽器を練習したい

歌の練習や楽器のコピーをするとき、普通のCDなんかだとちょっと使いづらいよね。そういうときは、このシステムの中にあるAB REPEAT機能を使うといいよ。

これはCDの演奏中に、指定した2点間を何回も繰り返して演奏する機能。この機能を使えば、普通に聞いたとき聞き取りにくいフレーズの部分だけを、繰り返して聞くことができるぞ。

繰り返し部分の始点と終点は自由に設定できる。まず、AB REPEATを設定しておいて、CDを聞きながら繰り返したい部分がきたらIボタンを押す。繰り返したい部分が終わったら、もう一度IボタンでOKだ。



曲間が短いCDをちゃんと録音したい

最近のラジカセなんかには、曲の頭出しをする機能がついているものが多いよね。この頭出しっていうのは、曲と曲の間の空白部分を見つけだして、そこから再生する機能なんだ。

だから、曲と曲の間がギチギチにつまったCDなんかをそのまんま録音しちゃうと、この機能が働かなくなることがある。

そういう曲間が短いCDを録音するときは、あらかじめこのシステムのSPACEを実行しておくといいぞ!

この機能は、曲と曲の間に自動的に4秒間の無音状態を作ってくれるんだ。これなら、空白部分があるからちゃんと頭出ししてくれるよ!



パーティーの小道具として使いたい

このCD・ROM² システムの中には、このほかにも、ちょっとオモシロイ機能としてINTROっていう機能が入っている。これは、CDの中の曲の、頭の部分だけを次々に演奏していく機能なんだ。

普通は、CDの中にどんな曲が入っているかをザッと聞くときなんかに使うんだけど、ランダム演奏と組合せればイントロ当てクイズなどにも使えるのだ。パーティーを盛り上げたりするのにもいいかもね!

このイントロの演奏時間は、テンキーで1秒から60秒まで自由に設定できるよ。(設定しないときは、自動的に10秒になるのだ。)



CDをカセットなどに録音したものは、個人で聞く以外に使用してはいけません。



CD－ROMのサウンド性能を前面に押し出した、ニュータイプのソフト「No·Ri·Ko」。範子ちゃんのファンにはもちろん、ファンでない人にも、その楽しさをお届けしちゃうぜ！



No·Ri·Ko

ハドソン／4900円

No·Ri·Koの主要イベント全公開!!

このソフトでは、簡単なADV方式で範子ちゃんとのデートが体験できる。まずはデート内容を御紹介！

最初に名前登録

▲最初に自分の名前を入力。「あああ……」なんて入れちゃ損だぞ。

範子ちゃんから招待状が

▲範子ちゃんの定期券を拾ったことから始まる一大ロマンス!?

コンサート会場へ

▲招待状を持って範子ちゃんのコンサート会場へ。テへへ。

「こわれる」を聴いちゃう

ここで範子ちゃんの「こわれる」を聴く。

▶画面はプロモビデオっぽいノリだぞ。

な、なんとデートに誘われるのだ！

コンサートの後で楽屋を訪ねると、「あした1日範子ちゃんにつきあって」と言われちゃうのだ。

そして次の日…

範子ちゃんとのデートタイム

デートの行き先は4か所。それぞれ違うイベントがあるぞ。

原宿

ブティックで、範子ちゃんのお洋服選び！

範子ちゃんがいろんな洋服を着て見せてくれる。試着室はノゾいちゃダメ！

渋谷

ランチタイムだ 何を食べようかな、っと！

渋谷ではお食事タイム。ルーレットで何を食べるかが決定されるよ。

六本木

六本木といえばディスコ。レッツ・ダンシングなのさ

方向キーを動かすと、範子ちゃんが踊り始める。上手にダンスさせてあげて。

軽井沢

ちょっと遠いけど…避暑地はムード最高サ！

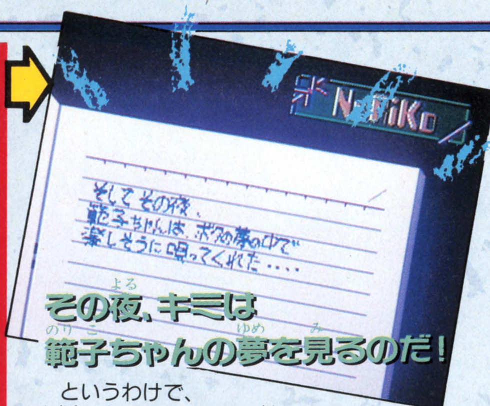
軽井沢の緑をバックに、範子ちゃんを記念撮影。きれいに撮るのだぞ、キミ。

ゲーム界、初!

なんと!キミの名前を範子ちゃんが呼んでくれる



お別れの前には、なんと範子ちゃんがキミの名前を呼んでくれる。ちゃんと名前登録してヨカッタね。



その夜、キミは範子ちゃんの夢を見るのだ!

というわけで、以上が「No・Ri・Ko」の主なイベント。ゲームをプレイした夜、キミは範子ちゃんの夢を見るだろうか?

やったね!

範子ちゃんのお部屋でゲーム大会だぃ!



ジャ〜ン、あこがれの範子ちゃんのお部屋に入れてしまった。

ドキドキ……。なんてしているヒマもなく、ここでは範子ちゃんとのいろんなゲーム大会が待っている。相手が範子ちゃんだからといって手加減してはいけない。勝つといいことがあるからね。

クイズ



範子ちゃんに関するクイズ。「取説」があれば簡単サ。

相性占い



相性がピッタリだとうれしいんだけど……。

あっち向いてホイ!



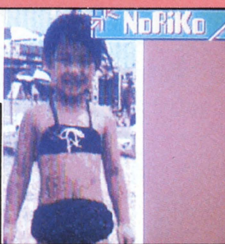
手に汗握る一大決戦(?) 勝て、勝つんだ〜ッ!

ごほうびは範子ちゃんの唄と秘密の写真だ!

クイズでは、正解分だけ範子ちゃんの唄(永遠のうたたね)が聴け、「あっち向いてホイ」では勝った数だけ、秘密の写真を見ることができる。

まちがってばかりだと、歌のイントロしか聴かせてもらえないから、しっかりね。





いつしか時間はすぎて……



そうこうしているうちに、時間は過ぎて、残念だけどデートはおしまい?

これぞ天の恵みなのだ!!



と思ったら、雨が……。エッ「雨宿りして行かない」だって。やったネ。

「No・Ri・Ko」を楽しむための ハイパー活用ガイド

ガイド1 とりあえず、いろんなコマンドを試してみよう

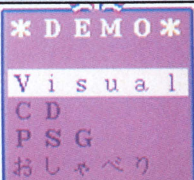


アドベンチャー形式である以上、プレイヤーとしては、とりあえずいろんなコマンドを試してみるべき。思わぬところに、ちょっとしたギャグなんかが入っているぞ。

ガイド2 謎のコマンドを捜せ! いいことがあるぞ〜い



これはハドソンさんから聞いた秘密情報なのだが、このソフトには内緒のデモがついているらしい。で、このデモでは、いろんな画面が見れたり範子ちゃんの唄を連続で聴けたりするらしいのだ。やり方はまだわかんないけど、キー操作とか名前登録とか、いろいろやってみるといいんじゃないかな。



▲この表示がでるとOKらしいぜ。





範子のゲーム、たのしんでくださいね。

ビックリマン大事界

ハドソン
4980円
発売中



人気シールの秘密がギッシリ!!

お店にファンが殺到し、社会現象まで巻きおこした超人気のオマケシール『ビックリマン』。そのキャラクターデータと、バックストーリーを、ほぼ完璧に収めたCDソフトが出た。ファンなら、もちろん買いの1枚。そうでないキミも、CDの1つの可能性を示すソフトとして、注目してみてくれ!!

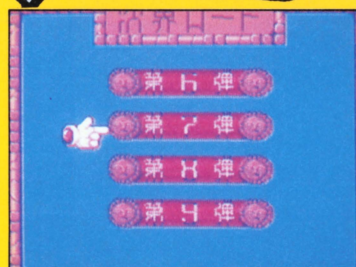
完璧なキャラデータ!CD・ROMの本領発揮だ!



『ビックリマンチョコ』は、現在も好評発売中。シール世界は、さらに広がり続けているが、このソフトには、その13弾分、合計499種のキャラデータが収められている。

内容は、全シールの秘密解説、ワールドマップ、アニメーションによるストーリー紹介、そしてクイズコーナーといったところ。

シールマニアなら、すぐにわかると思うけど、キャラの絵柄もデータも、完璧なまでに本物と同じ。超難解で有名なバックストーリーも、アニメとナレーションでわかりやすく解説してくれる。思うようにシールを集められないキミ。これ1枚を手に入れて、コレクション完成の気分を味わってみたら?



◀ワールドマップの各エリアにカーソルを合わせると、そのエリアに係わる弾のリストが出る。

自分の見たい弾を選ぼう。ちなみに、左のエリアほど、新しい弾のリストが出るよ。

▲これが、キャラクター紹介のメイン画面。見ての通り、グラフィックは、本物のシールと寸分の違いもない。

上はレギュラーシールだけど、ヘッドシールの場面ではキャラの図解もできる。まさに、大事界の名にふさわしいソフトだ。



▶各弾のヘッドキャラクターを見るためには、十字架天使ちゃんの出題するクイズ(もちろん、ビックリマンに関する問題ばかりだ)に正解しなければならない。

すべてに答えられたキミは100パーセントのビックリマン通だ。

自由自在のデータ検索機能がマル!!

③ヤマト王子
④
①
② ヤマト王子
56ー天

③キャラ解説

聖動源の下に誕生した
達急動で魔鬼を捕らえ

本物のシールのウラには、そのキャラの秘密やパワーを解説する文章が書いてある。このウラ書き文を見るためのコマンド。(ただし、このウラ書き文、子供にはかなり難解。シールを集めてる子って、意味わかるのかなー?)

今さら間違う読者もいないだろうが、このソフトは、ゲームではない。CDを使った事典、データベースソフトなんだ。

それだけに、検索機能には、なかなか気を配っているようだ。

左は、ソフトのメインになるキャラ紹介画面。ここにある各種のコマンドに、カーソルを合わせるだけで、見たいデータが、すぐに引き出せるんだ。

自在に活用できるよう、各種の検索コマンドを教えるぞ。

①画面進行

▲キャラ紹介画面を進める(ページをめくる感覚)ためのコマンド。

②3すくみ紹介

▲その天使に関連した悪魔・お守りのデータが引き出せる。

④イベント画面

ブラックゼウス、天聖界に進撃開始。
天界山脈で世紀の対
六聖球パワーで魔肖ロ出現。
天聖界にバリアドーム完成。
魔肖ネロ、天聖界を
聖フェニックス等、
界へ出発。

ビックリマン

▲ビックリマンの歴史をアニメで見るためのイベント画面。ナレーションつきだ。

人気ヘッド ファンも納得のグラフィックだ!!

ビックリマン人気の秘密は、まず第1にヘッドシールの魅力だろう。キラキラ光るヘッドシールがズラッとそろえば、大人の目でも見ほれちゃう。このキラキラっていう素材感を、どこまで表現しているかも、ソフト評価の大きなカギだ!!

第1弾ヘッド・スーパーゼウス



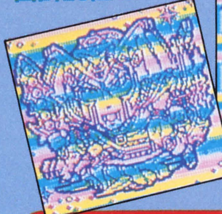
▲写真でわかりにくいけど、バックの光のパターンが何色にも変わり、本当のキラキラシールのよう。

第10弾ヘッド・魔胎伝ノア



▲ホログラムタイプのシールは、こんなグラフィック。顔と爪のところの立体感がニクイでしょ。

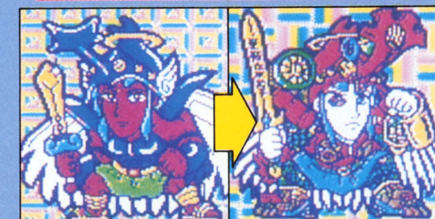
ヘッドキャラは合計29種!!





▲超人気のロココ、マリアなども、当然入ってる。

第7弾ヘッド・ヘラクライスト



▲1人のキャラが、パワーアップなどで変型するシールもある。もちろん"大事界"では、全パターンが収められているぞ。

バックアップRAMの使用法

バックアップRAMはこうやって使おう!!

CD・ROM² システムには、ゲームの途中経過をセーブしておくための２Ｋバイトのバックアップ RAMがある。ここには、それぞれのゲームのコンティニュー情報がファイルの形で入ってるんだ。

でも、バックアップRAMの容量にも限りがある。ここが一杯になると新しいゲームがセーブできなくなるので、いらなくなったファイルは消してやらなきゃならない。

そこで役立つのがバックアップRAMのユーティリティ。ここでは、ファイルをきれいにクリアしたりできるんだ。

BACKUP RAM DELETE
選んでください
001 B-DAIJIKAI
002 FGT.STREET
003 ZIRIA-01

バックアップRAMのユーテイリテイー



セレクトボタン

CD・ROM² システムのタイトル画面が出たら、セレクトボタンを押してユーティリティーを呼び出そう。



①終了

ここで何をするかを選ぶのだ《終了》を選ぶと、タイトル画面に戻ることができるよ。

③削除



ここでは、いらないファイルの削除を行う。ファイルを選ぶと、削除していいか聞いてくるので、よく確認してから消そう。

②全体の初期化

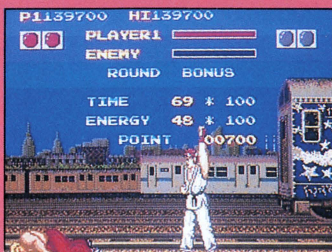


始めてこのシステムを使うときは、まず全体の初期化をする。2週間以上電源を切っていた場合も初期化してから使おう！

BACK UP RAM

ファイティングストリートの場合

ハイスコア登録をバックアップ



CD−ROMソフト第一弾として華々しくデビューした「ファイティングストリート」。

このゲームでは、ゲームのハイスコアランキングと、そのときに打ち込んだ名前が自動的に記録されるのだ。

ゲームをやめて電源を切っても、ハイスコアは常にバックアップRAMが覚えてくれるぞ。

このときのバックアップ情報は、右の図のようなファイル名。ファイティングストリートのファイルを消すときは、このファイルを消そう。削除すると、最初からゲームに入っているランキングに戻るよ。

ファイル名
002 ZIRIA-01
003 FGT.STREET

使用容量　約110byte

BACK UP RAM

ビックリマン大事界の場合

どこまで読んだかをバックアップ



ビックリマンのキャラクターがたくさん入ったCD−ROMデータベースソフト。

このソフトの場合は、どこまでキャラクターを読んだのかの情報がバックアップRAMにしまってあるんだ。つまり、ソフトを終了させたときに出てくるパスワードは、バックアップRAMにセーブされた情報の中から、どこを呼びだすかのためのものというわけだ。

だから、先のほうのパスワードだけわかっても、実際にそこまで読んでいないと、そのキャラは見れないぞ。

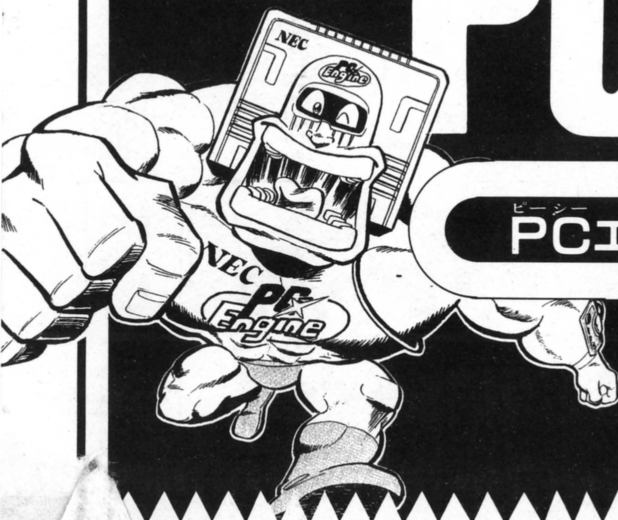
ファイル名はコレだよ。

ファイル名
001 B-DAIJIKAI
002 FGT.STREET

使用容量　約16byte

FOR GAME FREAKS

PC ENGINE PLUS



PCエンジン+プラス

今月のテーマ

今、考えるTVゲームの現在・過去・未来…。

最近のTVゲームを見ていると、10年前のインベーダーの頃に比べると、「♪思えば遠くにきたもんだぁ」なんて感動すらしてしまう。というわけで、ちょっと立ち止まって考えるTVゲームの現在、過去、未来。



またひとつ新しい次元に突入したTVゲーム

エレクトロニクスの発展に伴って生まれたまったく新しいホビー、TVゲーム。

このTVゲームが世の中に登場して、約30年がたった。

最初は、画面上を点が動き回るだけ、といった感じの単純なものだった。だが、今のものとはというと、画面はまるでビデオみたいだし、ゲームセンターではグイングイン動く体感ゲームが登場してるし、もう、これは世の中の動きよりも、はるかにハイスピードで進歩してきちゃってる。

特にここ2〜3年は、家庭用TVゲームの世界でも、PCエンジンは出てくるし、CD−ROMは出るし、メガ・ドライブだって……と、進歩が次から次に起こっている。またひとつ新しい次元にTVゲームが突入したな、などと思う今日この頃だ。

TVゲーム生誕30周年記念というわけでもないが、ぼくたちが、いま、楽しんでいるTVゲームがどのように発展してきたのか知るのも、けっこうおもしろいんじゃないだろうか。

最近話題になっている16ビットマシンのことなども含めて、ちょっと立ち止まって考える、ぼくたちの「TVゲーム」。

今までの歩みを振り返りつつ、現状を分析しつつ、これから先の問題なんかもチラっと考えてみたい……。

などと思いながら、今月の「PCエンジン・プラス」は若干広大すぎるかもしんないテーマに取り組んでみるのだ。



最新の機能を搭載したゲームマシン。セガのメガ・ドライブ。



CD−ROMで新世界を切り開くPCエンジンのCD·ROM² システム。

TVゲームが生まれたのは、今から30年前



今でこそ、コンピュータといっても珍しくもなんともないが、30年前は、一部の大学生か大企業の研究員でもないと触れないような、非常に高価で貴重なものだった。

だからして、コンピュータを使うTVゲームが生まれた場所も、当然、その当時コンピュータが置かれていた場所。つまり研究室ということになる。

世界初のTVゲームといわれているのは、1958年、アメリカのウィリー・ヒギンボーサム氏によって作られたもの。これは、オシロスコープを使ったもので、そこには、コートを真横から見た形の、テニスゲームが映し出されていた。

それから4年後。アメリカMIT（マサチューセッツ工科大学、優秀な理科系の学生が集まるので、有名な大学）のコンピュータ研究室で、「スペースウォー」という画期的なゲームが生み出される。

最初、このゲームの内容は、2台のロケットが宇宙を飛びながら、撃墜しあうという単純なものだったのだが、研究室の仲間たちが手を加え、改造するうちにゲームは次第に高度なものに変化した。

こうして「スペースウォー」は次々に改良され、その噂を聞きつけてやってきた人たちにも、タダで配られるようになった（今で言う*PDSのはしりなのだ）。

ヒギンボーサム氏のゲームにしても、「スペースウォー」にしても、グラフィック的には、現在のTVゲームとは比べようもない。しかし、そこに活かされているアイディアは当時画期的なものであり、プレイする人を夢中にさせたのである。

画面を使ったまったく新しいホビーの歴史が、この時始まったのである。



「スペースウォー」は、丸い画面でプレイされた。そこには太陽の引力やワープ空間など、高度な要素が取り入れられていた。

研究室から一般家庭へ。進化しつつ、

家庭用TVゲームは、1972年に誕生した！

家庭用TVゲームの歴史は、1972年、アメリカのマグナボックス社から発売された「オデッセイ」という機種に始まる。

ただし、この「オデッセイ」はあまりヒットしなかったようで、人気が出たという意味では、75年に発売されたアタリ社の「ホーム・ポン」という機種が最初（その名前の通り、「ポン」が家庭でプレイできるのが、最大のセールスポイントだったようだ）。

で、それから遅れることたった一年。日本で最初の家庭用TVゲームが、76年にエポック社から発売される（商品名は「テレビテニス」）。で、このゲーム機のユニークなところは、テレビとゲーム機本体の間にコードがなかった点。本体からテレビへの入力は、UHFの電波を飛ばして行っていたのだ。また、現在のゲーム機ともっとも違っている点は、ソフトとハードが一体になっていたところ。今のようなカセット方式になったのは、81年のことで、その名もズバリ「カセットビジョン」というゲーム機（やはり、これもエポック社から発売）からだ。

まあ、当時は、ゲームソフトのバリエーション自体あまりなかったから、ハードに10種類ぐらいのソフトがついていれば（とはいっても、たとえばテニスの場合、シングルスがダブルスになったり、コートのセンターに障害物が置かれてあったりする程度の、ほんのわずかな差だったんだけどね）、それだけで、けっこう楽しめた、というわけだろう。

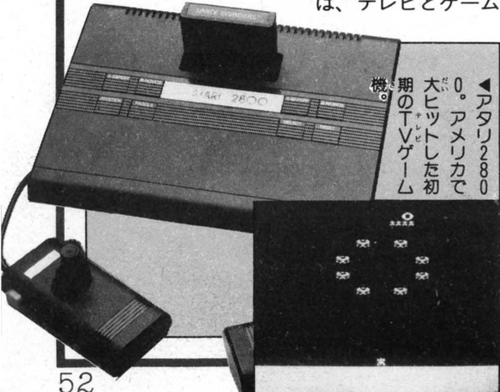
カセット方式の普及に伴って、家庭用TVゲームの人気に火がつき、82年には、オモチャメーカーをはじめ、家電メーカーなど計10社以上からゲーム機が登場。

そして、運命（ちょっとおおげさかな？）の83年。任天堂が「ファミリーコンピュータ」を発売。

当時、いろんなゲーム機を実際に遊んでみて、「ファミコン」のゲームは、グラフィック的にも優れていたし、やっぱりピカイチのおもしろさ。特に、ゲーセンで大人気だっ

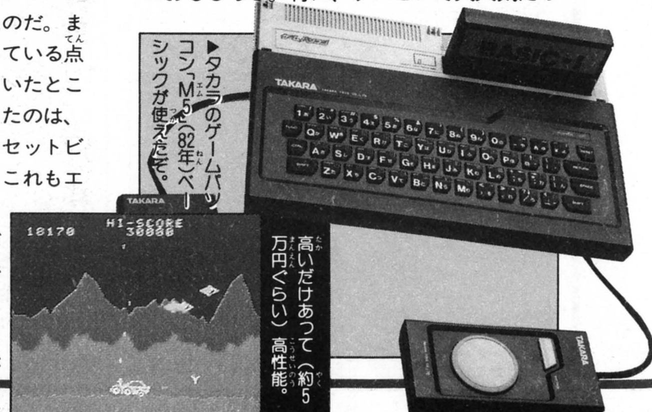


82年に登場したトミーの「ぴゅう太Jr.」。なんと16ビットだった。



◀アタリ2800。アメリカで大ヒットした初期のTVゲーム機。

◀キャラの速度はピカイチだった。



▶タカラのゲームパソコン「M5」(82年)ベーシックが使えたぞ。

高いだけあって(約5万円ぐらい)高性能。

*PDS：パブリック・ドメイン・ソフトの略。通信などによって、無料で手に入れることができるソフトのこと。

人気ゲームが、TVゲームをメジャーにした!

一部の人々の間で愛好されていたTVゲームが、今のようなメジャーな存在になるまでには、数多く名作といわれるゲームが登場しなければならなかった。

というのも、どんなに新しいものでも、おもしろくなければ誰もプレイしてくれはしない。ということは、人気も出ない。大学の研究室から一般家庭にゲームが入り込むようなことにはならないからだ。

現在のように家庭にTVゲームが入るまでに、ゲームは「業務用」と「パソコン用」の大きく2タイプに分かれて発展してきたのだが、人気の面で言うと、貢献度が高いのは「業務用」。



◀名作ゼビウス（写真はファミコン版）。

71年にアメリカでヒットした「ポン」。日本国内のことについて言うと76年にヒットした「ブロック崩し」などが初期の代表的な名作。この頃からテレビゲームが徐々に人々に知られ始め、78年の「スペース・インベーダー」、80年の「パックマン」、82年の「ゼビウス」でTVゲームというかゲーセンはその存在を一気にメジャーなものにした。

メジャーになったゲームは一般家庭のオモチャとしても認められるようになり、ここに来て「パソコン用」のゲームも家庭用ゲームに取り入れられることになる。

そして、そこでまた、新たな名作が生まれるのである。

浸透してきたTVゲーム



初のカセット式ゲーム機が「カセットビジョン」。

ドットは粗かったけど、けっこう人気もあり、よく売れた。

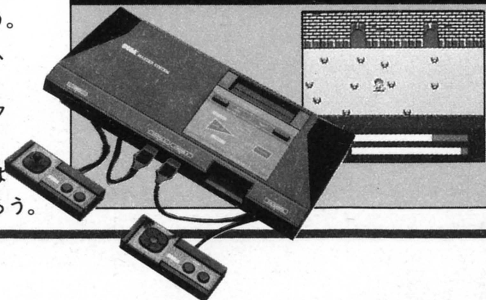


忘れちゃいけない、MSX。100万台以上の売り上げを誇り、根強い人気。最近2＋も出たぞ。



売り上げ1000万台以上を誇る、怪物マシン。ゲーム機の傑作。画面は「スターソルジャー」

セガ、マスターシステム。FM音源を搭載するなど性能的にはなかなかのものを持ったハード。セガSG−1000の流れを汲む。画面は「イース」。



た「ゼビウス」が「ファミコン」に移植されたときには(この移植は非常に素晴しかった)100万本を越える超ヒットを記録した。

ファミコンは「スーパーマリオ」や「ドラゴンクエスト」といったゲームの傑作を生み、TVゲームを代表的なホビーのひとつとして、社会的にも完璧に確立させたといえるだろう。

そして、87年にPCエンジン。88年には、PCエンジンのCD−ROMシステムとセガ・メガドライブが登場。89年には、「スーパーファミコン」が登場予定。

ハード性能の向上に伴ない、TVゲームはこれからも、よりパワフルになっていくだろう。

●TVゲーム年表●

'58 世界初のTVゲームアメリカのウイリー・ヒギンボーサム氏によって作られる。

'62 MITのラボで「スペースウォー」が作られる。

'71 世界初の業務用TVゲーム「コンピュータスペース」（宇宙船と空飛ぶ円盤との戦い）が作られる

'72 「ポン」（シンプルなピンポンゲーム）発売、売り上げ10万台の大ヒットとなる。
同年、米・マグナボックス社、初の家庭用TVゲーム「オデッセイ」を発売。

'73 「スーパー・ポン」「ポン・ダブルス」が発売される。
この頃、タイトー、ナムコなどが、TVゲームの輸入を開始。

'75 初のロールプレイングゲーム「ローグ」がカリフォルニア大学バークレイ分校で作られる。
ブロック崩しブームに。

'76 国内初の家庭用TVゲーム「テレビテニス」エポック社より発売。

'77 バンダイ、エポック社などから、家庭用ゲームぞくぞく発売。

'78 「スペースインベーダー」大流行。この年、コナミTVゲームに進出。

'79 LSIゲーム、ブームに。
日本電気、PC8001シリーズ発売開始

'80 「パックマン」ブームに。
初のグラフィックアドベンチャーゲーム「ミステリーハウス」登場。

'81 カセット方式のTVゲーム、「カセットビジョン」（エポック社）発売。

'82 ゲームセンターで初の16ビットゲーム「ポールポジション」登場（ナムコ）。
あのゼビウスが登場。

'83 バンダイから16ビットCPU内蔵の家庭用TVゲーム機、「インテレビジョン」登場。他多数のゲームマシン登場。

'84 「ファミリーコンピュータ」登場。
「アタリ2800」登場。トミーから16ビットの「ぴゅう太Jr」発売。「カセットビジョンジュニア」、セガ「SG−1000」なども発売される。

'85 ファミコンブームに。

'86 「スーパーマリオブラザース」発売。
MSX2発売。
セガ「マーク3」発売。
体感ゲームの第一弾「スペース・ハリアー」ゲームセンターに登場。
ファミコンにディスクシステムが登場。

'87 ファミコン、アメリカへ上陸。
PCエンジン登場。

'88 セガ、メガドライブ登場。
PCエンジンCD−ROM²システムが発売される。
MSX2＋発売。

一気に加速しはじめたハイパワーTVゲーム機!


ナムコの体感ゲーム「メタルホーク」。

ここ10年間の進歩は「驚異」そのものだ

今から10年前、ゲームセンターには、すんごいブームがあった。それは、あの、もはや伝説といってもいい「スペース・インベーダー」の超ヒット。

当時、ぼくは高校3年生だったのだけれど、学校帰りに、毎日ゲーセンに通い、友達とよってたかって「スペース・インベーダー」をプレイ。喫茶店なんかもテーブル型のゲーム機を入れていて、そこには100円玉を高く積み上げた大人がピッタリはりついていて必死でプレイしていた。

その頃は、まだ裏技なんて言葉もなく、15発ごとにミサイルでＵＦＯを撃落とすと300点なんてことに、メチャクチャ興奮したものだ。

で、その頃のゲーセンの様子をちょっと紹介しておくと、ピンボールとかモグラたたきなんかが、まだ、店内の中央にドッカリ置かれていて、ＴＶゲーム自体は、お店のほんの一部しか占めてなかった。

それが、それが、たった10年で、店のなかはＴＶゲームだらけ。変われば変わるもんだ。

置かれているゲーム機自体の性能も格段に進歩。画面の色数も増え（現在は4000色以上



最近は、体感ゲームで大騒ぎってのが主流！

1989年は、家庭用ゲーム機の3強が激突!?

ゲーセンのゲームの進歩もスゴイが、家庭用ゲーム機の方も負けてはいない。

ＰＣエンジンをはじめ、セガの「メガ・ドライブ」など話題の最先端マシンがここにきて一気に市場に出てきた。そして、来年には任天堂の「スーパーファミコン」が登場予定という。

ゲームファンにとって、いいマシンがたくさん出てくることは何をおいてもうれしいことなのだが、サイフの中身の都合もあるし、「どれにすればいいかまよっちゃうよ～」なんて悩みもまた真実。

実際、どのゲーム機を買うのが一番トクか、ということになると、ゲーム機自体の性能以外に、ゲーム機を取り巻く環境（たとえば、ソフトメーカーが何社参入しているかとか）なども問題になってくるので、よほどの差でもないかぎり、誰もはっきりとは予想できないものなのだ。

ＣＤ―ＲＯＭという新しい分野に突入したＰＣエンジン。16ビットのＣＰＵを搭載し、２つの独立したスクロール面を持つなど素晴らしいスプライト性能のメガ・ドライブ。そして拡大・縮小機能なども備えているというスーパーファミコン。どれも、ゲームファンなら一度はプレイしたいものばかりだ。

ちなみにおもなスペックと特徴は、右で紹介している通り。最近の「16ビットブーム」を不安に思っている人は、右ページの中本さんのコラムなどもちょっと読んどいた方がいいかもしんない。まあ、ゲームの場合、個人的な好み（おもにソフト面だけどね）というのもあるから、よく考えて、できれば実際にプレイして決めるのが一番。エッ、お金持ちになって全部買うのがベストだって!?



CD-ROM² NEC 59,800円

メガ・ドライブ

セガ・エンタープライゼス／21,000円



おもなスペック
最大表示色数512色
スプライト 最大2048パターン
スプライト表示数 80個／画面
FM音源搭載

68000（16ビット）とＺ―80（8ビット）という2個のＣＰＵを持つマシン。スプライトを始め画像表示能力に非常に優れている。特に2つの独自スクロール面は、アーケードゲームの移植の際に威力を発揮することはまちがいなし。今までのセガのマシンとは違い、サードパーティーの参入も予定されているようなので、ソフト的にも以前のような心配はないだろう。本体価格が安いのも魅力。



拡大・縮小・回転機能付きのシステム用ゲーム「オーダイン」（ナムコ）

同時表示できるものもある)、「拡大・縮小機能」「回転機能」なんてものまでついたハードが当り前のように登場している。

おまけに一方では「体感ゲーム」なるジャンルが出現。もう、目は回るは、腕は疲れるは、大騒ぎなのだ（ウレシイけどね）。·

たった10年でこんなになっちゃうなんて、ホント、ゲーム業界って言うのは進歩の速いところだなぁと改めて思ってしまう。

こままスンゴイ進歩を続けていったら、10年後、ゲーセンってどうなっちゃうんだろうか？　ナムコさんとか、セガさんとかに、今度じっくりそのへんのところをお聞きしたいもんだねぇ。

スーパーファミコン

任天堂／89年7月発売予定／価格未定



89年に発売が予定されている新マシン。16ビットのCPUを持ち、スプライト表示数128個／画面、回転・拡大・縮小機能なども備えている。本体と同時発売のソフトは、「スーパーマリオ4」と「ゼルダの伝説2」その他2本計4本の予定。現在、ゲーム業界の注目をもっとも集めているマシンといっていい。6つのボタンを持つコントローラー、ファミコンの下取り（検討中）など、話題にはことかかず、ゲームファンとしては、成り行きを見守っていきたいところ。今のところ価格が決まっていないのが不安といえば不安。

●プロの目から見た

8Bit VS. 16Bit

ハドソンプログラマー／中本伸一



おなじみの中本氏。今回はCPUのビット数について語ってくれた。

最近ゲーム機市場で盛んに16ビットという言葉が出てくるようになりました。

みなさんの中には「16ビットは8ビットより2倍すごい」とか「16ビットでなければ面白いゲームができない」とかかんちがいしている人も多いのではないかと思います。そこで今回は8ビットと16ビットの違いについて詳しく説明してみましょう。

そもそもコンピュータのビット数というのは一体なんの事だと思いますか？　コンピュータのスピードだと思っている人も多いかと思いますが、残念ながら違います。正解は「一度に処理できるデータの大きさ」なのです。

つまり——コンピュータというのは、データを計算したり、場所を移したり、大きいか小さいかを判断したりしながら、仕事を進めていくのですが、1回の仕事で扱かえる数字が0から255までの範囲のコンピュータを8ビット、0から65535まで扱かえるのが16ビットということなのです。

もちろん8ビットのコンピュータで16ビットのデータを処理することもできます。ゲームではめったに使いませんが、8ビットデータを2回計算すれば16ビットの計算ができるわけです。

それでは16ビットは本当に速いのでしょうか？

たしかに大きい数字のみを扱かう仕事をさせた場合には命令の回数は半分ですみます。しかし、これが「高速」ということに直接むすびつくわけではありません。

たとえば、60階建ての高いビルがあったとします。そこには2台のエレベーターがあり、1台は大型で16人が一度に乗れますが1階から屋上まで1分かかります。もう一台は小型で8人しか乗れませんが屋上まで20秒しかかかりません。ただし16人を運ぶには2回に分けて運ばなくてはいけません。はたしてみなさんはどちらのエレベーターを利用するでしょうか？

仕事に使うコンピュータは大きな数字を扱いますから、ちょうど団体客のようなもので大きなエレベーターを使うのが良いでしょうが、ゲームの場合ほとんどが2、3人のグループなので、小さなエレベーターを使うのが早くて便利です。

つまり16ビットか8ビットかという話題は、「何人乗りのエレベーターか」ということを言っているだけでエレベーターの速さについては何もふれていないところが大問題です。

こうした問題を解決するために、コンピュータのスピードは一般的にはミップスという単位で計られます。これは1秒間に何回の命令を実行できるかという考え方で、100万回実行できれば1ミップスということになります。ちなみにＰＣＥｎｇｉｎｅは約7ミップスですが、今回発表されたスーパーファミコンやセガのメガドライブは一体何ミップスで動くのでしょうか？

測定結果が出たら発表しようかと思いますので、楽しみにしていて下さい。

また16ビットコンピュータを使う事により不利になることも多いのです。家庭用のゲームの場合、ほとんどのデータは8ビットですんでしまいます。たとえばキャラクターの位置のデータの場合、ほとんどのゲームは縦横255以内ですし、同時に出てくる敵の数も色の数もスプライトの数も自機の残りも全部255以内です。得点などは1ケタずつ計算しますから、0から9までしかありません。いったい65535なんて数字はどこに出てくるのでしょうね？



つまり現状で言えば16ビットコンピュータは、8ビットのデータにわざわざ8ビットの空白を追加して16ビットにして扱かっているのです。まるで1ページに2枚の写真を入れることができるアルバムに1枚ずつ白紙を入れているようなものです。

たしかに、たまたま大きな写真を入れる時には便利かもしれませんが、実質的にアルバムを半分しか利用できません。

このアルバムをカートリッジと考えてみてください(もったいないですよね)。今のところ、限りあるカートリッジの容量を100パーセント活かすためには、8ビットのコンピュータが一番有利だと、私自身は思います。

アーケードマシンが16ビットだからといって、家庭用でも16ビットがベストという考え方は、容量の問題も含めてちょっと短絡的なのではないでしょうか？

まあ、どちらにしろ、ビット数というのはゲームのおもしろさには全く関係がありません。そして、もっとも重要なのは、ビット数やマシンそのものでなく、どんなおもしろいゲームが遊べるかということなのです。

未来の家庭用TVゲームはどうなる？

ROMの容量は、どれくらいになるか？

家庭用ゲームを考えるうえで、避けて通れないのがＲＯＭの問題。よく「容量が足りなくて、やりたいことが今ひとつできなかった」なんていう制作側のコメントがあるように、家庭用ゲーム機がカセットまたはカード方式を採用している以上、ＲＯＭの容量の問題はゲームの器を決める要素のひとつとしてついて回るようだ。

現在は、技術的・経済的な要因からＲＯＭの要量は大きくても４メガ（業務用だと容量は10倍以上)。きれいな画面で奥の深いゲームを、ということになると、これでも足りないことも多く、早い時期に今以上の巨大容量のＲＯＭの登場が望まれている。

特に容量をくう16ビットマシンの場合は、この問題は重要。

近い将来、どの程度の容量のＲＯＭが出るかは半導体不足とか、さまざまな問題があって、はっきり予測することができないんだけど、１年後にはまあ、出現は確実。

容量不足に泣かされる心配のないＣＤ－ＲＯＭの場合には、いかに容量をうまく利用するかが今後の課題になるだろう。

★２メガから４メガまで、いろいろあるが、将来は、もっと巨大容量のものが出てくるだろう。

通信とCD-ROMがゲームを変える！

ハードの面から考えていくと、これから先、大きくゲームを変えていく可能性を持っているのは、通信とＣＤ－ＲＯＭじゃないだろうか？

通信、いわゆるネットワークゲームは、数年前に始まった新しいゲームのシステムで、同時に多人数（しかも遠くに離れてる人でもＯＫ）と遊べる、非常に魅力的な面を持っている。また、カセット式ではなくなることから、時間の経過に応じてゲーム内容を変えるなんていう離れ業もできちゃうし（ホスト・コンピュータ内のプログラムを変更すればいいのだ)、遊びもゲーム内容も、今までとはひと味もふた味も違う、よりリアルで深みのあるものが実現しそう。

▼540メガバイトのCD-ROMはゲームの未来を変えるか!?

ＣＤ－ＲＯＭの場合は、みんなもよく知っているように、540メガバイトにも及ぶ大容量とＣＤサウンドが最大の長所（あと関係者の間では、普通のＲＯＭと違って、半導体不足の心配をしなくてもいいのも魅力らしい)。

実際にプレイした人なら、ＣＤ－ＲＯＭの持っている潜在的なパワーのすごさはきっとわかっただろう。

この分野ではＰＣエンジンが今のところ最先端を走っているが、あと一年もしない間にメガ・ドライブにもＣＤ－ＲＯＭが登場する予定だし、この２つのマシンが、どんな斬新なゲーム世界をみせてくれるか、非常にたのしみなところ。

いずれはＣＤ－ＲＡＭ（読み書きが可能なＣＤ－ＲＯＭ）の登場も確実視されているし、通信で送られてくるプログラムをＣＤ－ＲＡＭにおとして、なんていうすさまじいこともできるようになるかも。

新しいゲームジャンルは生まれるか？

純粋にソフトのことを考えていくと、まず気になるのが、「新しいゲームのジャンルは出現するのか」ということ。

現在、おもなジャンルとしては、アクション、シューティング、アドベンチャー、ロールプレイング、シミュレーション、パズルといったようなものがあるが、組み合わせではなく、これ以外のまったく新しいジャンルが出現するかどうかがポイント。

基本的には、今までにある特定のゲームをコンピュータゲーム用にアレンジするという方向と（たとえば、現在もっとも人気のあるロープレは、もともと盤上で行なわれていた多人数用のゲームを、コンピュータを利用してひとりで遊べるようにしたものととらえることができる)、ＴＶゲームでしかできないものを一から作り上げていく方向に分かれるとは思うのだが、まあ、言ったり書いたりするのは簡単だけど、実際に作るとなるとたいへんな作業であることは明らか。

▼RPG「邪聖剣ネクロマンサー」。ボードゲームの流れを汲むジャンル。

豊かな発想力と、その発想をゲームとしてまとめ上げるだけの努力とバランス感覚を持った人となると、なかなかいるもんじゃないからね。

▼SLG「ネクタリス」。これは知的軍事訓練から派生したジャンルだ。

つまんない結論ではあるが、けっきょくは、個性あふれる天才的なゲームデザイナーの出現を待つ、というしかないだろう（それならオレがなってやろうじゃないのという人、あなたはエライ、がんばってちょーだい)。

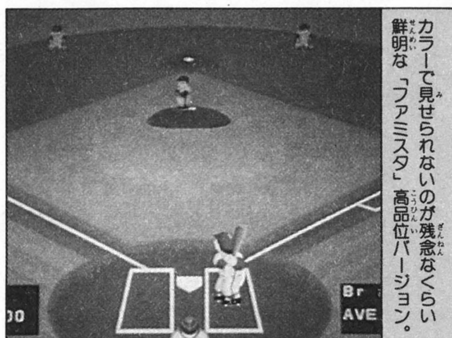
アッ、ただし、通信のように新らしいハード上の変化があった場合には、ハードの持っている特性が、ソフトの変化を導きだすなんてこともあるから、技術の進歩によるゲームジャンルの拡がりにも十分期待できるぞ。

高品位ゲームが出現する？

「高品位テレビ」、またの名を「ハイビジョン」。ほとんどの人が、一度や二度は名前を聞いたことがあるだろう未来の（というかまだ普及してないだけで、現在、現実にあるんだけどね）テレビ。

これは、今のテレビに比べて、2倍以上の鮮明な画像を表現できるという実にハイパー・ビジュアルなもので、TVゲームがテレビの画面を使って遊ぶものである以上、TVゲームの進歩にも深〜い関係を持っている。

具体的に数字を上げれば、今のテレビは、画面の縦方向は256本の走査線で表されていて、どんなにゲーム機の性能がアップしようと、縦方向で256よりこまかい画像データは表現することができなかった。それが、ハイ・ビジョンを使うようになれば、縦方向が一挙に512本の走査線で表されるようになる。つまり、今までの倍のこまかさで、画像を表現できるようになるのだ。



カラーで見せられないのが残念なくらい鮮明な「ファミスタ」高品位バージョン。

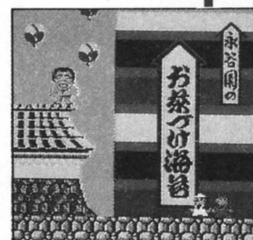
実際ナムコでは、今年の夏にハイ・ビジョン対応の「ファミリー・スタジアム」をすでに発表していて、もう、この画面の鮮明さといったら、ホント、ハンパじゃない。各選手の背番号までクッキリというやつで、これには、どんなゲーム機もかなうまい、といった感じなのだ。

このナムコのゲームは、あくまでもデモストレーション用だから、本当の意味での高品位テレビゲームが登場するのは、ハイテレビジョンそのものが普及してからのこと。数年先の話だろうが、たのしみだね。



ゲームの中に広告が入る！

最近、TVゲームユーザーとして見逃がせないちょっとした「事件」があった。



それは、ファミコンのディスクシステムの書き換え用ソフト「帰ってきたマリオブラザース」に永谷園の広告が入ったこと（ゲーム画面に商品のCMが登場するのだ）。

このソフトは通常の書き換え料金が500円のところ、400円で書き換えOK。ぼくたちユーザーにとっては、広告が入っても別に不都合はないし、安くゲームがプレイできるのだから歓迎すべきことだろうと思う。

この広告の問題は、基本的にはソフトを作る側の問題と考えられるので、PCエンジンの場合でも、ハドソンさんなどにがんばってもらえば実現は可能。

ビデオでもCM入りのものが増えつつある今、実現は案外早いのでは？



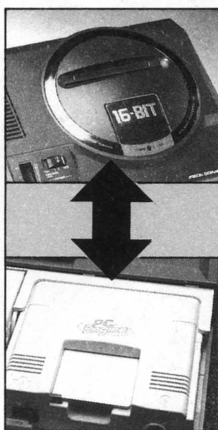
互換性は…？やっぱりなしだろね。

コンピュータ関係のことを取り上げる場合に、必ず取り上げられるのが、「互換性」の問題。知らない人のために説明しておくと、互換性とは、複数のマシンのソフトの共有性を表すことば。たとえば、「A」というマシンと「B」というマシンがあったとして、その2つのマシンの間で、共通のソフトが使える場合に、「A」と「B」2つのマシンは互換性がある、といったような使い方をする。

で、まあ、この互換性のことなのだが、コンピュータの場合ほとんど0。メーカーごとに使えるソフトが違うなんてことが当り前。ゲーム機にしても、ファミコン、メガ・ドライブ、PCエンジンの間には、互換性は、誰もが知っているようにない。

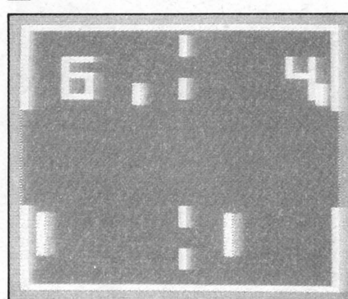
ちょっと考えてみれば、全部のソフトが遊べるゲーム機があればいいのに、あれば絶対買うのにな、と誰でもが思うはずです。でも、メーカー同士の事情なんかもあって、当分は無理というのが現状だ。

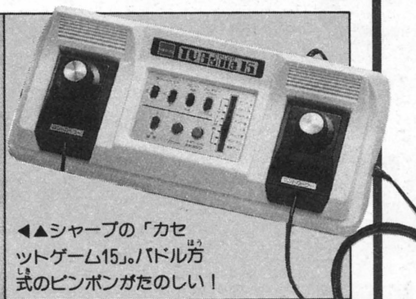
ちょっと残念ではあるが、パソコンの世界では「TRON」という統一規格の話もあるみたいだし、しばらくガマン、ガマン。





ハードに負けないソフトが好きさ！と声を大にして言いたい今月の結論





◀▲シャープの「カセットゲーム15」。パドル方式のピンポンがたのしい！

今月のこのコーナーのために昔のゲーム機を引っ張り出して、撮影したり遊んだりしてみた。

で、強〜く感じたのは、ハードの性能が低かった昔のゲーム機でも、今、プレイして立派に楽しめるゲームがあるということ。ドットの粗い「ピンポンゲーム」でも、十分に燃えちゃったりできるのだ。これは単純なゲームだからだろ!? というイジワルな見方もあるだそうけど、やっぱりそうではなくて、ゲームソフトを作った人が、そのマシンをどう使えば、性能を最大限に引き出し、みんなをたのしませることができるかを一生懸命考え、それが成功したからじゃないだろうか。

「ドラクエ」にしたって「R—TYPE」にしたって、10年後プレイした人にはきっとそのおもしろさがわかると思う。

ハードの進歩も大事だけど、ソフトはもっと大事。ゲームデザイナーさん、お願いします。

期待指数100%

絶好調！
S.R.T
ドラゴンスピリット
最終画面がみられないキミのために…

最新ゲーム特報
アウトライブ／めぞん一刻／死霊戦線
ワンダーモモ／天外魔境

CDソフト第4弾
コブラ 黒竜王の伝説
大容量をいかした超アドベンチャーの全貌に迫る!!

独占
CD・ROM²特報

完全攻略
はにい・いん・ざ・すかい

別冊付録
ネクタリス
大戦略アドバイス

とじこみデラックス
ダンジョンエクスプローラー
マップ大公開!!迷宮の脱出法もアドバイス!!

ボクの愛称も決定するよ!!

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks

3月号

1月30日(月)突撃発売！

※売り切れが予想されます

なるべく書店に予約してください。

定価350円



ドラゴンスピリット

Dragon Spirit

完全完結編攻略

攻略テクニック&クリア法を完全公開
魔宮エリアPART1-PART2

ナムコ／5500円／発売中

月刊PCエンジン2月号とじこみスペシャル

©㈱ナムコ

秘境を越えて魔宮へ向かえ！



『ドラゴンスピリット』をプレイしはじめたキミ、そしてまだソフトを手に入れていない人たちのためにも今月は、ゲーム中最大の盛り上がりを見せる、魔宮エリアの攻略法とマップを完全公開するぞ！

火山を越え、ジャングルをくぐりぬけ、氷河をも突破して、ひたすらアリーシャを救い出すため魔物たちと闘い続けるアムル。

エリア1から6までの攻略ポイントをおさえ、ザウエルの潜む魔宮へ向かうのだ！

AREA 1 カルスト

まず、このエリアで敵の攻撃パターンを読みファイアーの使い方に慣れよう！

ブルードラゴンに変身したアムルが、最初に突入するのがこの石灰大地だ。赤や青の卵を見つけたら、早めに取ってパワーアップすること。

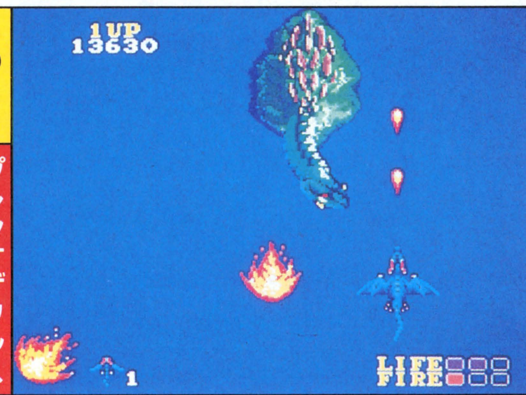
撃つと8方向に飛び散る、アプテレックスや、急上昇するトボなどに気をつけよう。

このトボは、飛び上がる前に対地用ファイアーで撃破することができる。とにかく早めに行動して、敵に攻撃される前に撃ち落としておこう。パワーアップアイテムは、それぞれどんな効果があるのか頭に入れておきたいね！

▶地上の敵にも気をつけようぜ。

◀水中から飛び出すシェルフィッシュ。

BOSS プレシオザウルス



▲口から炎をはき出す海竜。炎を3回連続ではいた後、一瞬のすきがある。このときをねらって弱点の頭にファイアーを撃ちこめ。

AREA1 突破法

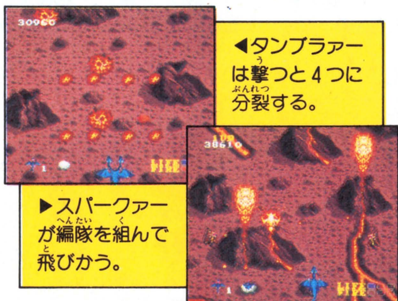
このエリアで、必ず首をデュアル以上にしておこう。8倍ファイアーやファイアーブレスは火力が強力だけど連射がきかないから、4倍ファイアーがおすすめだ。

AREA 2 火山

飛行キャラ以上に、地上物、吹き上げる火山に注意！

スタート地点でのシェルフィッシュ、その後のタンブラァーから逃げきろう。火山の火は、最大に吹き上げる時以外なら通過できる。

弾をばらまくステコサウレスは早めに撃破しておきたい。アイテムが取りにくいエリアだ。



◀タンブラァーは撃つと4つに分裂する。

▶スパークァーが編隊を組んで飛びかう。

BOSS ラウンドフィーニックス



▲火玉を2重に回転させる巨大な火の鳥。火玉のすき間に入りこみ、ボスの動きに合わせて攻撃すればOK！

AREA2 突破法

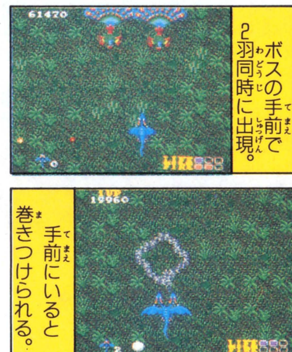
アイテムが出たとき、あせって取りに行くと吹き出す火山にやられてしまうぞ！　通り道に迷ったりせず、落ちついて行動することだ。

AREA 3 密林

地上物の攻撃も激しくなる。特徴のある敵ばかりだぞ！

沼から顔を出し、前方5方向に弾をはくゲゼヤ、食虫植物ドーラーは、対地用ファイアーでガンガン撃破していこう。ピーカックは倒さないでいると羽を撃ってくるし、撃破すると胴体の羽が散るやっかいなやつ。

後半で出現するロープロッドは追いかけてくるぞ。



ボスの手前で2羽同時に出現。



手前にいると巻きつけられる。

BOSS グリテリアス



◀花粉をばらまく花がボスだ。まわりにある10個の根を対地用ですべて撃破しよう！

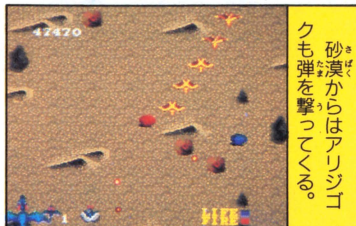
AREA3 突破法

手強いのは、ピーカックとロープロッドだね。ロープロッドは、無敵だし、断ち切ると追いかけてくるから、撃たずに巻きつけてしまおう。

AREA 4 砂漠 砂漠のハリーから逃げ、後半の複合攻撃に気をつけろ。

このエリアの中盤までは砂漠だ。画面の下から次々と出現するハリーは、3方向にトゲを撃っていく。こいつは対地用ファイアーで撃破できるが、慣れないうちは逃げたほうがいい。

後半の墓場に入ると、トボやゴーストがかたまって攻撃してくる。あせらずに対地用ファイアー中心で攻撃していこう。ボスの手前に、赤と青の卵が4つあるぞ。



砂漠からはアリジゴクも弾を撃ってくる。



トボやゴーストの出現する不気味な墓場。



BOSS デスガーデアン

▲分離と合体をくり返すデスガーデアンは、分離したときに、中心の青い心臓部分をねらおう。はき出してくる火の玉にも注意！

AREA4 突破法

ここは空中より地上物の攻撃が激しい。特にハリーとトボは早めに撃破しておきたい。火力がダウンしたら、後半の卵で回復させよう。

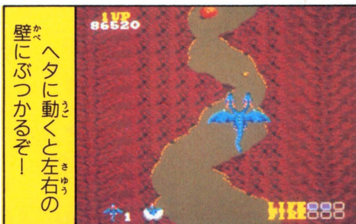
AREA 5 洞窟 左右の壁の動きを見てドラゴンの通り道を確保しよう。

壁の裏からいきなりケイブバットが襲いかかってきたりして、かなりつらい。でも、飛行キャラはこいつだけだから、止まっているときに撃破してしまうと後がラク。



ネットは早めに撃破して通り道を作れ！

後半になるとかなり通り道が狭くなってくる。火柱をはくゲドは対空ファイアーでも撃破できるけど、もぐったとき対地用で撃破しよう。



ヘタに動くと左右の壁にぶつかるぞ！



BOSS ペーレントスパイダー

▲子グモを何匹も生み落とす親グモがボス。こいつは対地用ファイアーで倒すしかない。子グモは対空用でかたづけよう！

AREA5 突破法

後半は身動きできないほど壁が迫ってくる。スモールだったらラクだよね。壁が開いてるとき、早めに前方の敵を撃破しておこう。

AREA 6 氷河 ぬけ出す場所を考えて、氷壁を撃ち砕こう！



氷壁をぬけ出した後、待ち構えるバッカスなどに注意！

敵の数も多く、空中からも過激な攻撃をしかけてくる魔物たち。中盤からは、ぶ厚い氷の壁の前と後ろには、必ずバッカスやロックフェイスが待ち構えている。特にロックフェイスは撃破するタイミングをのがすと、痛いめにあうぞ。

すばやく氷壁を通りぬけるためにも、対空ファイアーは、4倍以上にパワーアップしておこう。ボスの手前で登場するキンプテラは、どいつもアイテムを持っている。ほしいアイテムを取って、ボスや次の魔宮エリアに備えておこう！



◀キンプテラを撃破して、便利アイテムを手に入れよう！

BOSS グビラ

▲ブルードラゴンに向かって炎をはき出すグビラ。ひたすら頭をねらい対空ファイアーを連射だ！

AREA6 突破法

ここは、今までのエリアよりかなり長い。やはり、特徴的なのは、氷壁。対空ファイアーで氷壁を破壊したら、すぐ地上の敵を攻撃できるように対地ファイアーを撃つ準備だ！

さあ、いよいよ魔宮エリアに出発だ！

AREA 7 魔宮 PARTI

通り道が壁でしきられ、魔物たちが襲いかかる。速攻で敵に立ち向かえ！

魔宮エリアは、このエリア7のパートIとエリア8のパートIIに分かれている。出現する敵はほぼ同じだが、さすがに魔物たちの攻撃は激しい。
おそるおそる先へ進んでいくと、魔物の石像や壁の装飾品までも弾をはき出してくる。どこを通っても、逃げ道というものがない。飛行キャラはケイブバットだけだけどね。攻撃される前に撃つ。やはりこれが〝ドラスピ〟の鉄則だね！

START

アイテムを取ろう！



◀パワーアップのチャンスだぜ！

点滅するフローと卵が3個。通り道を選んで、便利アイテムを手に入れておこう。

マウンテール大行進!!



前方から何匹もマウンテールが炎を吹き出しながら襲ってくる。画面下に構えて、対地用ファイアーで撃破しよう。

スパイダーネットとデッドマスクは、前に行って出現と同時に撃っておきたいね。



ここの青い卵で首を増やすチャンスだぜ！

ケイブバットとコーリアンドッグの攻撃



スタートと同時に数匹のケイブバットが飛びかかる。弾をまきちらすコーリアンドッグは、早めに倒しておこう。

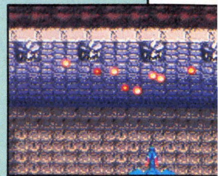


◀後ろで構えてケイブバットを撃破。



弾をばらまくデッドマスク

テッドマスクを残しておくと、しつこく弾を撃ってくるぞ。残さず撃破しておいたほうがいいよ。



道を塞ぐスパイダーネット



◀ネットごと撃破して、突き進もう！

スパイダーネットがたくさん出現して、通り道を塞ぐ。ほかの敵の攻撃に注意しながら、前方に行ってかたづけてしまいたいね。

どこもデッドマスクだらけ



どこを通っても、両側にデッドマスクが構えている。すべて撃ち落としてから通りぬけないとたいへん。

ケイブバットの急攻撃に注意!!



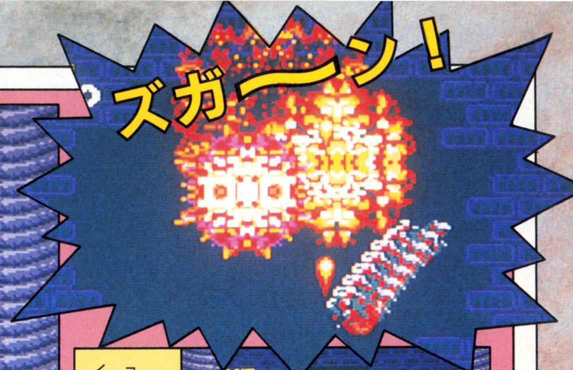
◀対空ファイアーを連射してきりぬけよう！

道は狭いし、ここをぬける瞬間、ケイブバットがまとめて攻撃してくる。エリア7で最もきびしい場所のひとつだ！

BOSS
撃破テク ヒュドラー

左右の端で構え、首を1本ずつ撃破していこう！






このへんにいれば、ヒュドラーの炎に当たらなくてすむんだ。


チャンス！今だ、対空ファイアーを連続で撃ち一つずつ撃破しよう！

3つ首の怪物ヒュドラーは、それぞれ首をふりながら炎を連続してはき出す。まともに戦おうとしても、すぐにやられてしまうぞ。

ヒュドラーが炎をはき出すときは、画面左はしか右はしのところに構えていよう。ここにいれば炎に当たらずにすむぞ。連続して炎をはいた後、一瞬のすきがある。そのすきをねらって、頭に対空ファイアーを撃ちこめ！

ゲドの炎に気をつけよう!!


▼ここはゲドが多数出現するので、左右に動きながら対空ファイアーで撃破したほうが安全だ。



やっとここまでたどりついても、ゲドの大群にやられてしまうとつらい。こいつはとび上がった時に火柱をはく。このときは画面下で対空ファイアーを撃とう。もぐったときは、対地ファイアーで倒せるぞ！

●便利アイテムを取ると、クリアがラクだ！

ホーミングなどのアイテムを取ると、ケイブバットやデッドマスクなどの空中物をすべて撃破できて便利だ。パワーアップアイテムは、ちょっと無理しても取っておきたいね。



ボスの手前でフローがこんなにたくさん出現!!



やったーっ!! アイテム取り放題！

ここで出現するフローは、すべて点滅。やったね！アイテムがたくさん取れるぞ——っ！　…と喜ぶのもいいけど、対地用ファイアーを確実に撃つのは、けっこうたいへん。もちろんドクロも出てくるしね。必要なアイテムだけ取り、ボスと対戦だ！

AREA 7で出現する魔物たち

ケイブバット	コーリアンドッグ	マウンテール	デッドマスク	スパイダー	スパイダーネット	フロー	ゲド
主人公に向かって飛んでくるコウモリ。（100点）	弾をはき出す石像。対空弾で撃破できる。（500点）	堅い甲らを飛ばすカメ。集団で出現する。（500点）	弾をたくさんまきちらす。対空弾で撃破だ。（200点）	スパイダーネットにつき、弾を撃ってくる。（100点）	このクモの巣から、スパイダーが出現する。（200点）	弾を撃つツボ。アイテムを持つものが多い。（200点）	とびあがったとき、火柱をはき出すカエル。（200点）

AREA 8 魔宮 PARTⅡ

立ち並ぶ柱をくぐりぬけ、ザウエルの待ち構える場所まで突き進むのだ！

ついに最終エリアまでたどりついた。さすがに最後の大ボス、魔王ザウエルが潜むエリアだけあって、どこも難敵ばかりだ。これでもかと襲いかかる魔物たちに闘志を燃やし、闘いぬくのだ！　異常なほど点滅する敵が出現するが、アイテムの中にはパワーダウンもいっぱい。気をつけて取ろうぜ！　何としても魔王ザウエルを倒さなければならない！　王女アリーシャを助け出すまで生きのびるのだ!!



光るケイブバットがいっぱい！

このあたりから、点滅するケイブバットが多数出現する。便利アイテムを手に入れるチャンス！



▲撃破して、すべてアイテムに変えてしまおう！

マウンテールの大群だ



エリア7と同じように、またマウンテールの大群だ。デュアルヘッド以上だと攻撃しやすいぞ！

早めにコーリアンドッグを倒して通りぬけよう。その後、フローからアイテムを取ろう。

ゲドがゾロゾロ登場するぞ！



◀下で構えて対空弾で撃破してもいいぞ。

難敵ゲドが早くも登場。しかも数匹まとめて攻撃してくる。前に出て対地弾で撃破だ！

スタート地点にネットが!!



最初の敵はスパイダーネットだ。うっかりしていると、撃破が間に合わなくなるぞ。数匹のケイブバットにも注意しよう。

START

アイテムを取りに行こうとあせると、マウンテールの炎に当たってしまうぞ！　この後、また柱が立ち並び、移動しにくいぞ！

連射でネットを突き破れ!!



スパイダーネットが道を塞ぎ、地上からはマウンテールが攻撃してくる。連射でネットを破り、すぐマウンテールを対地ファイアーで撃破だ！



ガーデアンやパワーダウンに注意

地上を歩く兵士のガーデアンは、斧（アックス）を投げつけてくる。このアックスは、ドラゴンを追跡してくるぞ。パワーダウンするドクロは絶対取るな！



▲柱がたくさん立ち並ぶ。ダメージは受けないが、よけよう。

アイテムがいっぱい取れるエリアだぞ!!

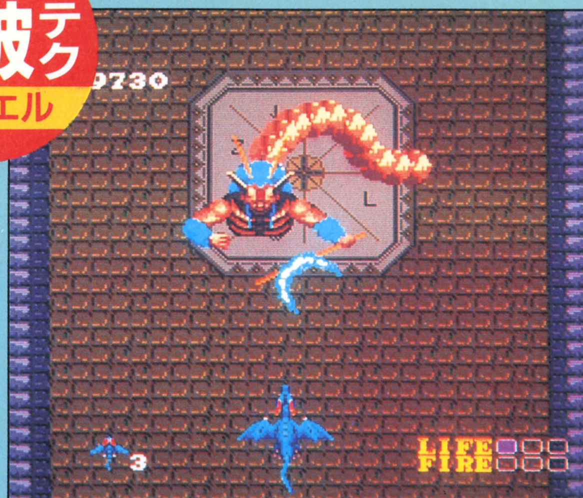


◀どのアイテムにするかな…なんて余裕はない。

いやというほどアイテムが取れる。敵の弾などから逃げようとして、取りたくないアイテムを取ってしまうから注意しよう。

BOSS
撃破テク ザウエル

ヤリを開いたとき、頭にファイアーを撃ちこめ！





ヤリを開いたら、すかさずファイアー攻撃だー　頭をねらえー



ブーメラン攻撃をよけ、ヤリが開くタイミングをのがすなー

悪を解き放ち、王女アリーシャをさらったのが、この魔王ザウエルだ！　両手でヤリを持ち、その身を守っている。ドラゴンを追うように動きまわり、ブーメランを投げつけてくる。スピードは最大の3速にパワーアップして逃げきろう。
ヤリを開いたとき、正面から頭に向かって対空ファイアーを撃とう。こっちが撃ち始めると、すぐヤリを閉じてしまうぞ。王女アリーシャを助けるため、耐えて戦いぬくしかないぜ！

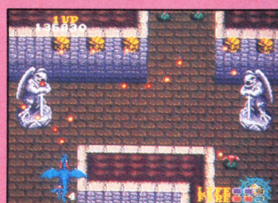
ブービートラップにはさまれるな!!

最後の難関、ブービートラップ。左右からシャキーン！という音とともに、ヤリが出る。出たりひっこんだりするので、すき間に逃げて進め。弾をはくフローも早めに撃破しよう。



◀スモールだと、まっすぐ進めるけどね…。

敵の猛攻撃をくぐりぬけよう!!



ここは敵がすさまじく弾を撃ってくる。パワーダウンしたら、すぐ前方に3つあるフローからアイテムを取っておこう。

すさまじい複合攻撃だ

左のルートのほうが、敵の攻撃は激しい。もし左から入ったら速攻でデッドマスクを倒そう！

AREA8で出現する魔物たち

スパイダー	スパイダーネット	ゲド	コーリアンドック	フロー	マウンテール
スパイダーネットにつき、弾を撃つ。(100点)	ここでは、複数でかたまって出現する。(200点)	対空、対地用どちらでも撃破できる。(200点)	弾をはく石像。空中弾で撃破できる。(500点)	地上のツボ。点滅するものが多い。(200点)	炎を飛ばし、集団で攻撃してくる。(500点)

ファボス	ケイブバット	デッドマスク	ガーデアン	アックス	キャタピラー	ブービートラップ
ドラゴンにしつこくつきまとう敵。(100点)	ここではほとんどが点滅するやつだ。(100点)	装飾品だが弾を撃つ。空中弾で撃破。(200点)	斧(アックス)を投げつけてくる兵士。(500点)	兵士の投げる斧。追跡してくる。(100点)	ゴロゴロ回転し、止まると弾を撃つ。(300点)	左右から飛び出して、はさみこむヤリ。(0点)

Dragon Spirit



ドラゴンスピリット完全攻略

完 結 編

ナムコ／5500円／発売中

月刊PCエンジン2月号とじこみスペシャル

ニンジン倶楽部



当倶楽部は、月刊PCエンジンの寄せ鍋である。みんなのお便りを寄せ集めて、グツグツと煮こんだ。ひと口食べると……ホラ、寒さで凍てついた心がホンワリほぐれてくるような──。

『天災はワースタ頃にやってくる』……が、毎月忘れずにやってくるのは、新聞の集金と当コーナー。すなわち、我こそが、館長である。

館長は早朝より冷水を浴び、あえて冷蔵庫で冷やしたシャープペンを手に、寒ゲイコの毎日。さっそくその修業の成果、'89年を迎えるにあたり、ケイコを始めとして館長自らの手になるコピーを披露する。

『♪同じアホなら、踊らにゃSONSON！』……館長はいまだ健在。新年を飾るにふさわしい厳かなコピーである──。

●千葉県/栅田弘一
『あーたいくつ～』
コラコラ！……あ、な～んだ、R-TYPEⅡのコピーか。

●愛知県/丸有男爵
『暗い明日』
このハガキには、奥さんに離婚を迫られて冷や汗をかくナガスのイラストがそえられているが、なにを隠そう彼には〝クサイアシ〟のコピーこそふさわしい。
続けて『ダライアス』をもう一題。

●静岡県/浅田誠
『からい　なす』
CD-ROMソフトの『ファイティングストリート』を讃えるコピーも来ておるぞ。

●栃木県/上野さんちの洋行君
『ハイ、てんぐ、Vロート』
おいおい、どこが讃えるコピーなんだ⁉
〝おしゃべりの合間、てんぐだって目薬は使うさ！　ふっ、説得力があるぜ！〟だって。コラ、自分で勝手に解説をつけるんじゃない！

●宮崎県/米Bee
『いかりやの盲腸（ガイアの紋章）』
くだらなくて、すこぶるけっこうである。

●長野県/AKIRA
『なにい、銀座すかん……⁉』
私もギョウザは好きだが、銀座はあまり好きではない……。

●神奈川県/南端悟
『屁ぇこくプーさん』
なんじゃあ⁉　あい変わらず『戦国麻雀』は不遇である。こんなコピーにされちゃって……。



これでキミもコピーライターら!!

ところで、熊のプーさんは韓国の港町に住んでいるらしいぞ。♪トラワヨ～、プーさん（釜山）港へ～……な～んちゃって。

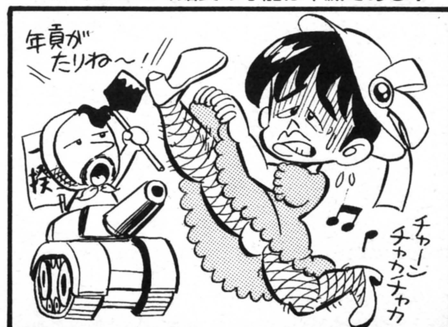
●千葉県/松尾勝仁
『女装兼根暗ダンサー』
寄せ鍋はハクサイだが、松尾くんは異才である。想像するだにおぞましい、まさにホラーな味わい。いやだいやだと思いながら、思わずイラストにしちゃったぜ！
新作コピーも続々集まっておるぞ。

●神奈川県/RYU-KEN
『出てたねジャンプ』
おっ、『デジタル・チャンプ』初登場！　ウム、たしかにジャンプは出ていた。

●新潟県/のせてちょ！
『年貢足りず（ネクタリス）』
米どころの越後から届いた便りだけに、切実なコピーである。いま江戸の将軍さまは、一般消費年貢というのを導入しようと企らんでおるらしいぞ。

●滋賀県/松宮哲夫
『誘拐要注意!!（妖怪道中記）』
は新作ゲームじゃないが、なかなか教訓的なコピーである。教訓といえば、館長もこんなコピーを作ってみた。
『ダンジョン七歳にして席を同じゅうせず』
ダンジョンの中は薄暗いから、男のコと女のコが一緒に入っては危ない、という意味である。

●岐阜県/不死身のロッキー
『わしゃ死なんでしょう（YAKSA神武伝承）』
──かくのごとく館長の才能は不滅である！





『スペースハリアーが出るからとPCエンジンを買ったのに、R-TYPEはスプライトでびしばし消えるし、しかもスペハリの発売前にセガのメガドライブがスペースハリアーIIを出しちゃうし（だから、もちろんメガドライブも買ったけど）、PCエンジンを買ったのはまちがいだったかな？　と思ったが、1月号の最新ゲーム情報でワンダーモモとレインボーアイランドが出るときいて、PCエンジンを買ったことへの自信を再びとり戻すことができました。ありがとう、月刊PCエンジンさん！』

（愛知県/だ〜しゅ½）

フ〜ッ、息をつめて、いっきに読まされてしまった。まるでバサロ泳法を強いるようなお便りだね。息がきれてしまった。

ところで、キミもメガドライブを買ったのか。スプライトに関しては、はっきりいってPCエンジンよりメガドライブの方が優れているかもしれない。PCエンジンとメガドライブについてはその他にも、8ビットや16ビットという、CPUのビット数や、処理速度などいろいろな比較ができるけど、くわしくは今月号P.51のPCエンジン＋を読んでみてね。本誌は最新ゲームの情報ではもちろんのこと、ハードの機能についても、キミの自信を回復させてあげちゃいます。

青春って、心が揺れ動く年頃だもんね。自信を失いそうになったら、ぜひとも本誌にひと言かけてちょーだいね。

『小学館さん、ありがとうございます。この本のおかげで、PCエンジンを買うことができるようになった！　うれしい！　本当にDōMo！なんてね。理由は、この本を片手に母と父を説得したおかげで、やっとこの思いが通じたのだ。とにかくありがとう！』（大阪府/マークン）

いやいや、どういたしまして。これも月刊PCエンジンだからこそできるワザ。例えば朝日ジャーナル片手にゴルバチョフ書記長買って！　とせがんでも、こうはいかないもんね（そんなやつぁ、いないか！）。——とにかく、そんなキミのお便りに、日頃の疲れもいえ、思わず目頭も熱くなる今日このごろ。ホラ、涙が原稿用紙ににじんで、字が見えない　しょ。本誌では、CD-ROM²も買ってくれ（↑ほらココ！まるで字が書いてないみたい、ホントに見えないでしょ）とか、PCエンジン本体は買わなくてもいいから月刊PCエンジンだけ毎月買ってくれだの、はたまたニンジン倶楽部にだけアンケートの票を入れてねとか、お年玉ちょーだい、未公開株ゆずれ……な〜んて。そんなご無理は決して言いません。全国1千万読者のお父さん、お母さん、本誌はみなさんのかまどの火が絶えることなく、健康で平和なゲーム生活を営なまれることを、ただひたすらお祈り申しあげております。

『1月号で（東京都/PC命）さんがジャンプについて書いていたけど、自分も同感です。だいたい、あんなだいの大人が、自分たちのことをファミコン神拳伝承者なんて言ってはずかしいと思う。とくに中でも〇〇皇は、自分がいちばんゲームがうまくて、ゲームなら何でも知っていると言ってるけど、あいつの意見はハッキリ言ってヘタクソの意見だ！　R-TYPE IIが“110番”というコーナーに載っていたとき、“パスワードを入れても死んだらフォースとかなくなるから意味なし”なんて書いてあったけど、それはアーケードでもあたり前のこと。一瞬、この人やったことないんじゃない？　と思った。それにジャンプに関係あるゲームは、決してけなさない。ヒキョー者！』（福岡/ワードナ）

PCエンジン・ファンの間では、ジャンプの記事に怒りを感じている人はずいぶん多いようだ。本誌もジャンプの記事をターザンの石……あ、違った、他山の石として、決してゲームファンの期待を裏切らないよう、自らを戒めております。で、キミたちの率直な意見や声をドシドシ載せて、ゲーム界に幅広く反映させていくつもりだからね！

ちなみに、エビイチ先生も、だいの大人がピンポン玉を目玉にはめて……トホホホ……と、自らを恥じておりました。

『PCエンジンでもメガドライブみたいにモデムが出る予定がないかなぁ。もし出れば、とおく離れた人とでも対戦できたのに。例えば月刊PCエンジン誌上で知り合って、その人とモデムで対戦！　なんてこともできそうなんだけど』

（東京都/前田太尊）

キミは記事を読み落しているぞ！　これは通信システムとして、PCエンジンのコア構想でとっくに予定されている（詳しくは、先月号のP.51“PCエンジン＋”でも紹介してたんだけど、残念だなぁ〜）。近い将来にPCエンジン用のモデムが発売されれば、キミの希望はちゃ〜んと実現するぞ！

『月刊PCエンジン編集部のみなさん、毎回、毎回おわびばっかりでどうするんだ！　最初から読み直してまちがっているところを直してから販売することだな！』

（京都府/パワーリーズのバカヤロ〜）

ガハハハ！　キミには悪いが、ちゃんとそうしてるぜっ！　自慢じゃないが、それでもまちがいが多いんだ。へっ、どんなもんだい！

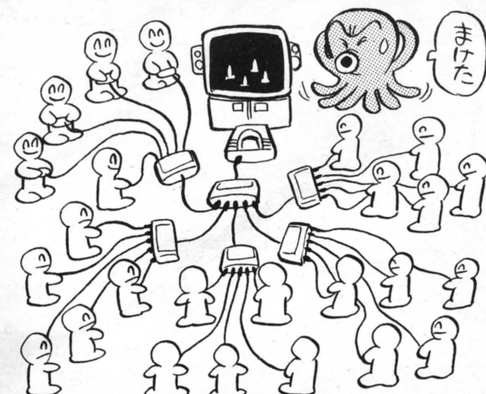
『完全攻略はせめてソフトが発売されてからにしてほしい！　おもしろみがなくなるよ〜』

（京都府/るなーう゛ぁるかー）

確かに、ソフトに先行してやたら攻略法を載せるのはよくない。本誌でもその方針で、できるだけソフトの発売日に合わせて、完全攻略法を紹介するようにしているんだけどね。だから他誌より攻略法の記事が遅れることがあるかもしれないけど、それもソフトの発売に合わせているため。みんな、理解してね。もちろん攻略記事の内容も、ソフトのおもしろさをそこなわないように気をつけているよ！



そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝



『オレの友人・山田は、ギャラガ'88でオレが必死にボーナス面でパーフェクトを狙っていると、必ずうしろで、ギャラガ・ダンシングチームと共に踊っている！』（神奈川県/雀龍会総師）
いいる、そんなやつぁ、絶対にいる！ところで、オレが去年の夏、いなかでギャラガ'88をやったら、ギャラガ・ダンシングチームが盆踊りを踊っていたぜ！
『ぼくの家のワタルは、バトルエリアに行こうとしたのに、虹が出ないのでもう3日も待っています。やっぱり雨が降らないと出ないのでしょうか——』（長野県/AKIRA）
『デジタル・チャンプをクリアーしたとき、ぼくは灰になっていた』
（鹿児島県/小田光夫）



『オレは見てしまった。友人Yくんが、マルチタップを5コつないで、25人でパワーリーグをやっているところを！』
（千葉県/ダンジョンエクスプローラー）
オレの友人のトシタ（仮名）なんて、その25人の鼻のアナにさらにパッドを差しこみ、75人でプレイしていたぜいっ！
『オレはきのう外を歩いていて、風船を見つけた。その風船を拾ったら、いきなりアイテム・ショップに入ったのでビビッたぜ！』
（神奈川県/中山　理）
オレはおととい、道ばたにコインが落ちているのを見つけて拾ったら……ポテトチップだった……。
『友人の家で魔境伝説をやっていると、ロックマンがいないことに気づいた。そこで探してみると、なんとその友達の家にファミコンの中で、Dr.ウイクリーと戦っていた……（PS.ファミコンのロックマンのことね）』
（愛知県/丸有男爵）
なんの！　オレの友人のえぐち（仮名）なんて、編集会議のとき姿が見えないので探してみたら、なんと家で寝ていた。
『あ～、あっぱれゲートボールおもしろかった。さて次はあっぱれゴルフでもやろうかな！』
（愛知県/Mr.A）

『ボクの友人の中尾くんが〝ネクロマンサーの裏技を教えてやるよ！〟と言うので、見ていたら、宿屋がなくなっていて代りに〝ほしいアイテム何でも作ります〟というのがあった。しかもその主人の名は〝ノッポさん〟だった。
そしてそのノッポさんに作ってもらったアイテムは、なんと〝いかりや長介人形だった。そのアイテムを戦闘中に使ってみると、「次いってみよう！」といって敵から逃げられた』
（埼玉県/ちょべ）
…だ～みだ、こりゃ。

MISS PC小町 ベスト番付

PCエンジン界の井森美幸をさがせ!!



▶深夜の公園でひとりこんなポーズをとるボクの妹は、世紀末ムスメと呼ばれて近所でも評判です。（北海道・るいべ）

帰ってきた！ビューティフルほりいディ

今月から新ストーリーの始まり！　もちろん、この続きはキミたちの連作にするぞ。ストーリーはちょうど400字ぐらいで送ってね。

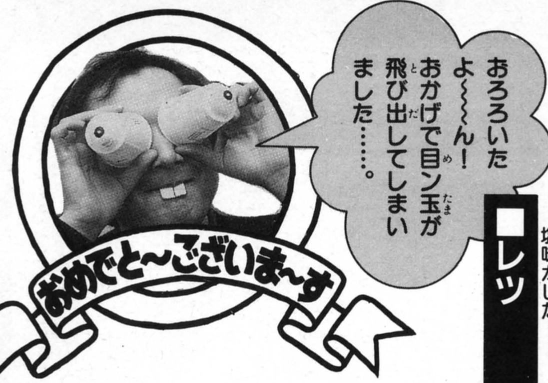
それは、人類がまだ洞窟で暮していた頃のことであった。村人は皆、時の支配者ロリピーを恐れていた。そこに一人の若者がいた。彼の名はハリ雄。走ることなら彼に勝る者はいないが、少々まぬけなのが欠点であった。
ある晩、彼の村に嵐が巻き起こり、雷鳴が轟き、そしてどこからともなく演歌が聞こえてきた。と思うと、彼の脚がじわじわと青ざめていく。「ううっ、うおおっ、変身!!」赤と青のボディスーツがハリ雄の身体を覆っていく。すると、それを待っていたかのように地面が動きだした。「ゴゴゴゴゴッ」「強制スクロールじゃん！」ハリ雄は叫んだ。ついに出撃の時が来た。ハリ雄はロリピーの城をめざして全速力で走っていく。「うおおおぉぉぉ」その時である。「グワッ！」敵のビーストが現れた。ハリ雄は腰のオノを振りあげてビーストに切りかかっていく。「うおりゃぁぁぁ!!…」…「パコッ…」「おやっ？」
オノがさかさまであった。（つづく）
（群馬県/トム佐藤）



ナムコ X'masチャリティーパーティー開催!!



さる12月11日、東京九段会館でナムコX'masパーティーが、盛大に催されたぞ。
大迫力のゲームミュージックコンサートや、チャリティーオークション、未来忍者ショーなどのイベントに、つめかけた1,300人のゲームフリークたちも大満足!!大成功のうちに幕を閉じた。今回参加できなかったキミ。89年こそ出かけよう。



寿エビイチ・コーナー

栄光なき天才エビイチ先生にとって、年末年始は数少ない栄光のひと時だ。次々に衝撃的アイディアをくり出す先生の頭は、何がつまっているのか異様にデカイ。20世紀最後の巨人といわれるゆえんでもある。だが、その偉大な業績に気づく者はまだだれもいない…。

■レッツ

山梨県／あいだほ〜ん

▶頭に金のボール、まゆげに味つけのりを使った。この後、その味つけのりをごはんで食べたが、涙まじりの…塩味がした……。





■バーディー

埼玉県／仲嶋義人

▶「髪の毛が増えたような気がする」先生はさびし気に微笑んだ。頭髪の薄さに、芸道への厳しさをうかがわせる先生である。

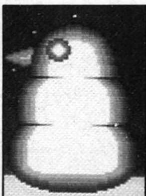




■ポッポーズ

愛媛県／工藤美代江

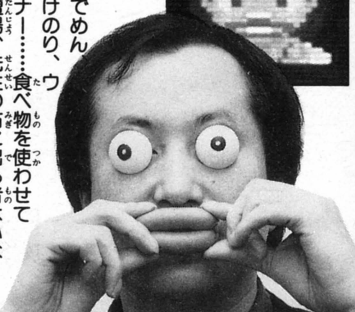
▶とても実現は不可能と思えたポッポーズ。だが先生はこの寒さの中、アイスのコーンを使って見事なしとげた。



■タラコ族

福島県／お岩木くん

▶ゆでめん味つけのり、ウインナー……食べ物を使わせては独壇場、先生の右に出る者はいない。ただし左に出る者はたくさんいる。

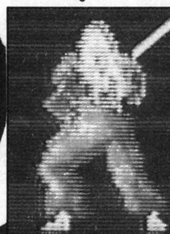


■YAKSAの伊織

東京都／パンチャー川口

◀この芸のためにそうじ用モップを頭にかぶった……。先生はついに芸の殉教者となった！





めんぼくない！

月刊PCエンジン 1月号のおわびコーナー



『P.44の〝定吉七番〟のページで、会所側のメンバーの名前が違うじゃないか！正しくは、マスやん→キョウジュ、トラノスケ→サイフどん、キョウジュ→トラノスケ、サイフどん→マスやん、だぞ！』(茨城県／このごろまちがいが多い月刊PCエンジンを読んでる読者)

えろうすんまへ〜ん！　でも、お言葉ですが、〝このごろまちがいが多い……〟んじゃなくて、昔からまちがいが多いんだよ〜！本誌を見くびるなよ！

『P.107の〝コレを移植してくんろ！〟の表で4位イース・イースIIが484票、5位のアフターバーナーは487票もあったぜ！　いったいどうゆうことだ!?』(兵庫県／星住直彦)

〝いやー、しっぱいしっぱい！　学生のころから数学ってど一も苦手でねぇ……〟と、えぐち団長もあやまっておりました。

『はっきり言わせてもらいますが、P.74の寿エビイチコーナーの〝セカンド・ガン〟とは〝バトル・ゴリラ〟のまちがいじゃないですか』

(岩手県／高橋巧)

ハイ、仰せの通り！〝いやぁ〜、おめでとうございます、ウケケケ〜ッ〟と、エビイチ先生も心からあやまっておりました。

『P.126の発売直前レビューのところで、スペースハリアーは3メガじゃなくて、4メガだぞ！』(北海道／八城康彦)

ごめんね！　どうも編集部のみんなはメガ……あ、違った、目が悪くって……。

『P.25〝ビジランテ〟のしゃがみ技の説明の所で、〝ローキックと同じように……〟というのは〝ローパンチ〟のまちがいでは？』

(滋賀県／かつくん)

『P.91のビックリマンワールドは4900円になっているけど、4500円のまちがいでは……』

(栃木県／磯ヶ谷淳)

ん〜、めんぼくない！　み〜んな、キミたちの言う通りだ！

ところで、本誌の原稿は印刷所でも大評判。原稿を読んで印刷所の人たちが思わず吹きだしてしまい、それで誤字や脱字が多いらしい……。でも、毎号読んでいる読者にはわかると思うけど、これでも号を追うごとにまちがいは少なくなっているんだぜ。なにしろ、自分の担当したページで、誤字や脱字、まちがいが1つ見つかるたびに、罰としてギャラから100円ずつ引かれるという、恐ろしいしきたりが出版界にはあるのだ。だから、キミたちもできるだけ見のがしてくれよな！

『P.124の〝ソフトハウス訪問〟の〝問〟の字が〝門〟になっていたぜ！』

(東京都／つーたん)

ウッ、し、しまった！　こら、黙ってりゃだれもわからなかったのに！　見のがしてくれと言ったばかりじゃないか……。

これは大きな活字のまちがいだから、罰金350円だな……トホホホ……。

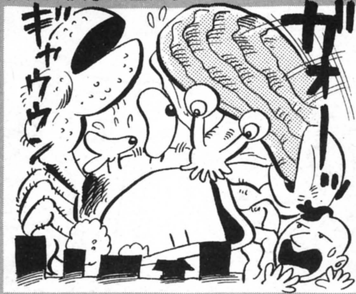
本格 お国自慢戦略シミュレーション 信長のゴボウ 全国版

●千葉県だぞー！　このまえ畑を歩いていたら、ニンジンくんが、オレに話かけてきたぞー。すごいだろー！
（千葉県／大島昇）

●広島県では、カキのからをはさみがわりに使うんだぜ！　ときどき手も切るけどよー！　北海道のマクラーレン！　毛ガニよりもカキの方がよっぽど役に立つよ〜だ！
（広島県／ガイアくん）

おっ、名指しで勝負を挑んできたな。さて、毛ガニ（北海道）対カキ（広島）の対決のゆくえは——!?

ややっ、すかさず北海道のマクラーレンが反撃に出た。





●北海道はウシの産地。変わったウシもたくさんいるぞ。原稿ヨウシというウシは、編集部のみんなもお世話になっているはずだ！　どうだまいったか！
（北海道／マクラーレン）

知らなかった！　でもこのウシは、スキヤキにして食べてみたが、あまりうまくなかったぞ。

●おう東京！　きさまらの中学校で100年ものはあるか〜!?　この愛知県稲沢市の稲沢中学は今年で100年だぜ〜！
（愛知県／Mr. A）

こちらでは年代物攻撃できたな！　だが、年代物といえば京都だ！

●ウチの近所には、六波羅短大（探題）という、日本最古の短期大学がある。（京都府／トクちゃん）

戦いは時代を越えて広がり、そして

●なにを隠そう、あの落合選手がオラガ学校の先輩であるという事実の前には、何人もひれ伏すほかあるまい、ガハハハ！
（秋田県／キリタンポ）



おさまつくんコーナー

またしても、まるで思いつきのように始まった突発的新コーナー。

ここでは、PCエンジンのゲームで見つけた、思わぬ発見。しかも、さか立ちしたとしても激烈技にはなりえないよーな、さまつなネタ、おそまつな話題、なんともおマヌケな発見……などを報告しちゃおうというものだ。

ある日、ゲームをしていて突然見つけた。でも、あまりにはずかしくって、友だちにも話せない。勉強も手につかない。このままでは、女性とつき合っても嫌われちゃうんじゃないだろうか。将来、結婚もできないのでは——そ〜んな悩みを持っている諸君ももう安心。当コーナーは、しっかりめんどうみちゃいます。

さっそくハガキが来たぞ。

『ぼくの姉は天外魔境の主人公ジライアを見てこう言った。〝な〜に、これ？　プロゴルファー猿？〟確かに似てないこともないんですけどねぇ』
（滋賀県／くんち）

おっ、常連くんちも悩んでおるな。だが苦しいのはキミだけじゃないぞ！

『魔境伝説であることを発見しました。ゴーガンをよく見ると、右向きの時は右手でオノを持ち、左向きの時は左手でオノを持っています。ふり向くたびにオノを持ちかえるなんて、戦う時、大変だと思いません？』
（千葉県／江藤公信）

『僕はふと気づいてしまった。それは、1月号P.84のスペハリの写真で、3機いる真ん中のドムの右足の下に1ドットおまけがついているではないか（P.89の17STAGEの上から3番目の写真を見てもわかる）。なんだあれは？』（神奈川県／細野寛之）

よく見つけたね！　ひょっとすると、ドムのウンコかもしれない。

『ワールドコートで、男の選手にボールが当たった時に〝キン！〟と音がしたので、玉が玉に当たったのかと思い、夜、寝ることができない。ぜひナムコに聞いて下さい！』
（山口県／岩瀬浩規）

さっそくナムコの広報に問い合せてみましたが、広報ではよくわかんないみたいです。これについては、本誌編集部でも現在、調査中だよ！

CD-ROM² ほしい〜〜っ！
長者さま超財テク講座

CD-ROM²欲しいっ、でも高い！　という読者たちの嘆きの声を陣痛として生まれたのが、こちらのコーナー。

世は財テク・ブームだけど、使い途が不明だったり、使いきれないほどの額のお金は、ここでは追求しない。

CD-ROM²を買うためにはどーしたらいいか。そのお金はどうやって工面したらいいのか——という、CD-ROM²を手に入れるための財テク・アイディアを募集しちゃいます。

キミのこれからのおこづかい倍増計画、すでにCD-ROM²を買った人は、その体験的財テク方法……などをドンドン送ってちゃぶだいネ！

無用の臓物 ほら〜アイテム
ちまたの…

ややや、梅雨どきのカビのように、いつのまにかここにも新コーナーができた。

まったくニンジン倶楽部は、油断できないなァ〜。ちょっと目を離すとこれなんだから……。

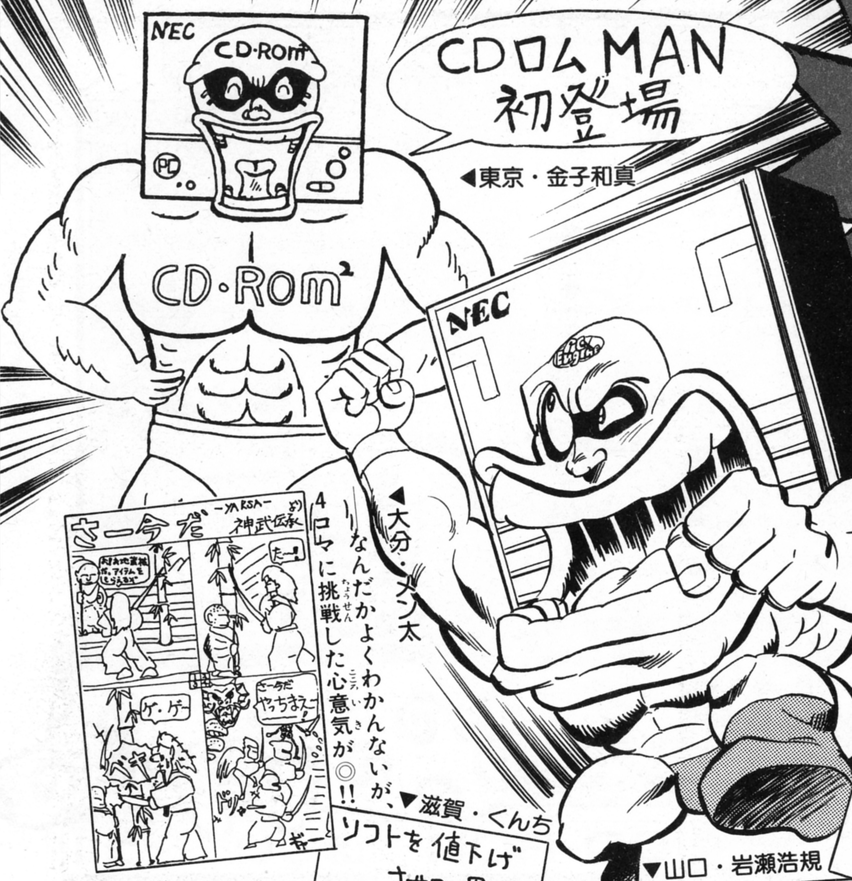
てなわけで、このコーナーはわかりやすく言うと、電気毛布に湯タンポを取り付けたような〝こんなものいらない〟コーナーだ！（あんまり、わかりやすくないか……）

例えば、ハゲ用のくし、両耳で聞けるステレオ受話器、クツ下とクツが一緒になったはき物、スケボー型まな板、工藤静香用タレ目のメガネ、文通用の5往復ハガキ、田植えをしながら連射のできる田んぼパッド……などなど、考えてみるだけで世にも恐ろしい、すこぶるつきの〝こんなものいらない〟最強アイテムを、ハガキにイラストで描いて送ってほしいぞ！

PCエンジンMANのうがーっはっはっは！怪力イラストコーナー

構成・絵
うおりゃー大橋

なにをこんにゃろ～！ワガハイが元祖だ！どうせならCD-ROMウーマンとか、色っぽいの送ってこんかい！そしたら合体してパワーアップしちゃるけん!!
…というワケで、今月も怪力作がそろったぞ!!ワガハイもパワー全開で大紹介するぞい!!



◀東京・金子和真



◀大分・メン太
なんだかよくわかんないが、
4コマに挑戦した心意気が◎!!

▼滋賀・くんち

ソフトを値下げさせる運動
高くなりつつある価格!!
署名
おねがいします
ぼくらの小遣い考えて!!
滋賀 くんち

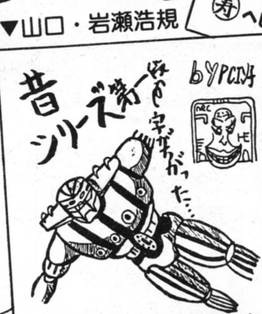
こりゃまたオモロイアイディア!!ボクも給料あげろ運動で署名活動しようかな？



ボクのだ！

ワガハイがもらう!!

▼山口・岩瀬浩規



前号でPC・エン子などという、ドブスを描いてきたヤツだな！今度は勝手に新シリーズだと……!!



このだいたんなタッチ!!ワガハイ、ファンになりそ～

◀群馬・サトケン

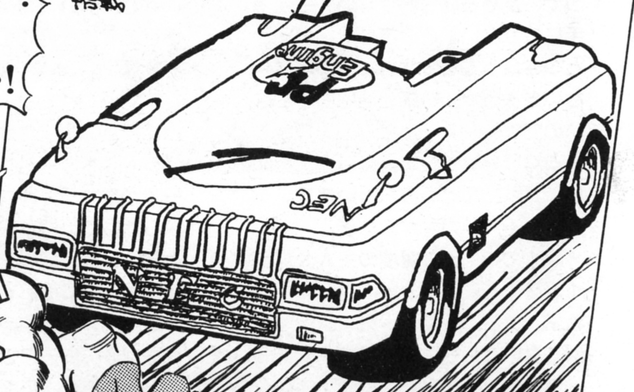


◀東京・よこしま

神奈川・PC小町

PCゴリラちゃん
この前会社に行ったら女子社員がなりました

おとし玉
月刊PCがんばりなさい



わひ～っ！とび出すな！車は急にとまれない！



今月の最優秀作品はコレ!! 青森・PC大臣!!

このストレートなダジャレをていねいに絵にしたそのバカバカしさが最高だ！

怪力イラスト大募集中!!
ヘンなアイディア、笑えるイラストをこのコーナーまで送って下さい!!ワルノリ大歓迎だよ～ん!!

イラスト版 PC小町 ベスト番付

気に入ったコがいたら切り抜いて、そっとタンスの奥にしまってね！

▲愛知県／春美

▲北海道／アルフォンス

▲大阪府／幻想夢真倫

▲高知県／あっくん

◀福岡県／アサルト本田

▶鹿児島県／パパレモン

▶青森県／多聞天組合

▲東京都／るーしぇ

▲千葉県／たすとさん

あて先はコレラ あっ違ったコチラ！

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1 小学館
月刊PCエンジン編集部
ニンジン倶楽部②○○コーナー

ただいま募集中

朝まで激論かい⁉

4月号のテーマは"PCエンジンVSメガドライブ"だ！

今月号ではPCエンジン＋で、8ビットと16ビットの比較論をちょっと紹介したけど、この"朝まで激論かい⁉"コーナーでも、ついに"PCエンジンvsメガドライブ"をテーマに意見を募集することに決定した。

PCエンジンやメガドライブに対するキミの意見、またはキミたちの周囲の声。そして実際にプレイしてみての体験報告。もしキミがPC派なら、キミのまわりにいるメガ派の声を集めてくれ。とりあえずここでは、キミたちユーザーの声たくさん紹介してみたい。貴重な意見、待ってるぜ！

ガイアの紋章自作シナリオ入選者発表！

VoL.3で募集した自作シナリオ。選考に手間どって、発表が遅れてしまいました。でも、ちゃんと賞品は送るからね！

北海道	和田勉
青森県	伊藤康博
岩手県	東山英史
福島県	鈴木謙
〃	渡辺研也
茨城県	長真人
千葉県	糸長正智
埼玉県	富樫佑二
〃	金井正彦
東京都	池原栄史
〃	山内辰久
〃	長沢一
〃	戸高慎也
神奈川県	中島英樹
〃	島田良平
山梨県	伊藤成一
静岡県	村松一弥
愛知県	稲垣光彦
岐阜県	林重行
福井県	山田寛之
京都府	塚越治
〃	鈴木貴司
大阪府	安山秀喜
〃	堀内重寛
兵庫県	和田光宏
広島県	遠藤慎一
徳島県	住友清貴
福岡県	友枝千裕
〃	柄本卓
熊本県	坂本健一
京都府	塚越治
〃	鈴木貴司
大阪府	安山秀喜
〃	堀内重寛
兵庫県	和田光宏
広島県	遠藤慎一
徳島県	住友清貴
福岡県	友枝千裕
〃	柄本卓
熊本県	坂本健一

1月号ビッグプレゼントの当選者は3月号誌上で発表するよ！

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン 愛読者アンケート



PCエンジンに関する貴重グッズが当たるぞっ!! おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 『月刊PCエンジン』2月号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①天外魔境 ②ワンダーモモ ③アウトライブ ④死霊戦線 ⑤はにい・いん・ざ・すかい ⑥SonSonII ⑦ダンジョンエクスプローラー ⑧CD・ROM² 周辺機器情報 ⑨ネクタリス ⑩ビジランテ ⑪CD・ROM²システムハイパーガイド ⑫PCエンジン+ ⑬ドラゴンスピリット完全攻略 ⑭ニンジン倶楽部 ⑮定吉七番 ⑯ファイティングストリート ⑰あっぱれゲートボール ⑱プリンセス・カフェ(本田理沙) ⑲遊楽専業団 ⑳PC MEDIA SPECIAL ㉑激烈技スペシャル ㉒まんが・ファジーな昼下り ㉓最新ゲームスペシャルpart 2 ㉔別冊付録ザ・ナムコワールド

2 『月刊PCエンジン』で特集してほしいゲーム名は何ですか。あなたの希望するものを書いてください。

3 あなたは、「月刊PCエンジン1月号」を買いましたか?次のなかから番号で答えてください。

①買った ②買わない ③売り切れて買えなかった



●ゲームについて

4 あなたは、CD・ROM² システムを買いましたか?次のなかから番号で答えてください。

①買った ②買いたいが店に売っていない ③まだ買うつもりはない ④お金があれば買う

5 ④の質問で①と答えた人に質問します。買ったゲームソフトは何ですか?次のなかから番号で答えてください。

①No・Ri・Ko ②ファイティングストリート ③ビックリマン大事界

6 ④の質問で①と答えた人に質問します。CD・ROM² システムを使った感想を次のなかから番号で選んでください。

①満足している ②まあまあ満足 ③やや不満 ④不満足

7 ⑥の質問で③か④と答えた人に質問します。その理由を次のなかから番号で選んでください。

①性能の割に値段が高い ②ソフトが期待はずれ ③グラフィックが今いち ④画面の読み出しが遅い ⑤その他

8 あなたは、メガドライブを買いましたか?次のなかから番号で選んでください。

①買った ②買いたいが店に売っていない ③まだ買うつもりはない ④お金があれば買う

9 ⑧の質問で①と答えた人に質問します。買ったソフトは何ですか?次のなかから番号で答えてください。

①スペースハリアーII ②スーパーサンダーブレード ③おそ松くん ④獣王記

10 ゲームでやってみたいアニメキャラがあれば書いてください。(2つまで)

●その他

11 あなたが、最近買ったソフト名を書いてください。そのソフトのゲーム機器名もいっしょに書いてください。(2つまで)

12 パソコン(ワープロ)通信について質問します。次のなかから番号で選んでください。

①すでにやっている ②非常に興味がある ③ハードがあればやりたい ④興味がない

13 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

14 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。(2つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤ファミコンチャンピオン ⑥ハイスコア ⑦Beep ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で160名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に40円切手をはって、出してください。

しめきりは1月29日消印有効。当選者の発表は、2月28日発売の『月刊PCエンジン』4月号です。

★どんどん応募してね!

月刊PCエンジン BIG PRESENT パワー全開

なんと合計160名に当たる!!

ハドソン提供

ハドソンソフトに、新しくネクタリスが登場！これらをドーンとプレゼントだぜ

PCエンジンソフト
ネクタリス・定吉七番各10名 他を各5名



1 ネクタリス
2 THE功夫
3 パワーリーグ
4 定吉七番
5 R-TYPE II
6 ネクロマンサー

ナムコ提供

PCエンジンソフト 各3名

ナムコより、発売中ソフトを2種類プレゼント。シューティング派にスポーツ派、どんと来い!!

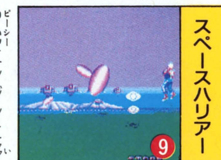


7 ギャラガ'88
8 ワールドスタジアム

NECアベニュー提供

PCエンジンソフト3名

PCエンジンに移植したてのスペハリをいち早くプレゼント。どうでぃ！



9 スペースハリアー

ナグザット提供

PCエンジンソフト 5名

まだこの感覚を味わってないキミ、やらなきゃ、そん、そん!!



10 エイリアンクラッシュ

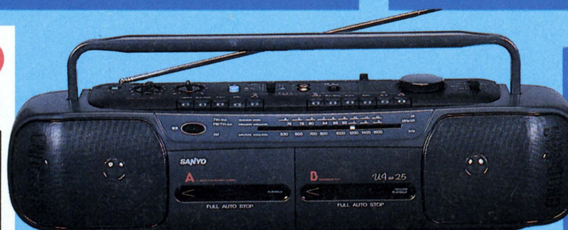
NCS提供

PCエンジンソフト3名

ガイアの紋章に加えて、必勝本もプレゼント。これでなやみも解消だねっ！



11 ガイアの紋章
12 ガイアの紋章 必勝本10名



16 ラジカセ 2名



17 キーボード 3名

アスキー提供

ジョイスティック ターボエンジン 5名



23

新作機器、アスキースティックエンジン。これで無敵のゲーマーになろう！

ビクター音産提供

PCエンジンソフト 5名

本格アクションゲーム&アイドルカレンダープレゼント。キミはだれのファン!?



24 魔境伝説
20 アイドルカレンダー2名

21 理沙ちゃんサイン入りTシャツ3名

アイレム提供

PCエンジンソフト

いよいよ発売するビジランテ、それとアイレムグッズをプレゼント！



13 ビジランテ
14 下じき10名
15 定規10名



18 ウォークマン(赤黒)各1名



19 オリジナル時計 41名



22 ◀ワンダーライフ・ビデオ ミニ四駆スーパーランド 5名

たくさんのおハガキ待ってます！

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおうぜ、応募のきまりを読んでね。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。


震えて、待ってな。
ダサい奴ほどよく吠える。
期待に震えて待ってな。
スーパー・バイオレンス・アクション
〈ビジランテ〉。
1月14日
発売予定
愛するマドンナがさらわれた！
素手とヌンチャクで悪のローグス団に立ち
向かうビジランテのスーパーバトルストーリー。
© 1988 IREM CORP
予価6,300円
PCエンジン用ハイパー・アクションゲーム
VIGILANTE
ビジランテ
TAXI
RATES
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
IREM CORPORATION
アイレム販売株式会社
〒550大阪市西区西本町1-11-9
岡本興産ビルアイレム・パーティ係
06・534・1060
テレホン・サービス 札幌011・685・9131/東京03・823・5130
名古屋052・323・0270/大阪06・535・0651/福岡092・475・9400


PC Engine





SPECIAL RESCUE TEAM



PCエンジン 特別救助隊

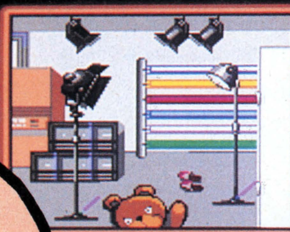
今月の救助作戦

定吉七番

〈秀吉の黄金〉

ファイティングストリート
あっぱれゲートボール
その他











悩んどるな
悩んどるな
人としてゲーマーとして…。
そんなキミに
編集部が捧げる
大救出作戦だぜ!!

救助指令1 ADVENTURE

見習いゲーマーたちの悩みに一発解答!!

いどう
みる
▶しらべる
はなす
どつく
とる　もちもの

カンがでてきました　ゲゲゲ！
なんと　関西人ゲキタイ用の
納豆スプレーです　とりあえず
もらっておきましょう

定吉七番シリーズ 秀吉の黄金

ハドソン／4900円／発売中

悩んどるな、悩んどるな。人として、ゲーマーとして、丁稚として……。PCエンジン初のアドベンチャー「定吉七番」が発売されて、はや1か月半。いくたの謎にはまり込み、アドベンチャーという名の煩悩に囚われている人はいないだろうか？

そんなケナゲでオマヌケなキミに、PCエンジン編集部が心をこめて贈るクリスマスプレゼントが、このSRT「定吉七番ゲーム相談室」だ。

解答を参考にして、憎きNATTOを叩きのめし、みごと秀吉の黄金を手に入れてくれよ！



Q 情けないことに、いまだに大阪から脱出できないでいます。いったいどこがいけないんでしょうか？

A どこがいけないの、といわれても困る。まだ大阪を脱出できないというキミには、きっと悪い所がいっぱいあるんだと思う。もしかしたら、推理以前の問題で、コマンドの見落としというか、入れ落としなんていうのを、いろんな場所でやっているんじゃないだろうか。まずは、初めての場所に行ったら、必ず「みる」「はなす」「しらべる」の3コマンドをためしてみること。このアドベンチャーの基本を守ったうえで、右上の〈仲間の見つけ方〉を参考にしてプレイしていけば、きっと、なんらかの前進があるはずだ。

「それでも進めましぇ～ん」っていう人は、コマンドの絨毯爆撃しか残されてないぞ。



仲間の見つけ方はコレだぜっ！

マスやん		将棋屋で「さっきまでいた」というヒントをもらい、そのあとで横丁を捜せばOK！	カマやん		通天閣に行けば会える。お酒をあげないと協力してくれない。「わらかす」と起きる。
トラノスケ		梅田にいる。「みる」「しらべる」のコマンドを使うと、「へんな一団」が登場。中のひとり。	キクちゃん		法善寺などをまわった後で、梅田にいくといる。お守りをあげないと協力してくんない。
キョウジュ		キクちゃんを見つけると会所からの指令が入る。それに従ってコーヒー屋に行くと会える。	サイフどん		梅田にある呉服屋にいる。協力してもらうには、ガマグチを捜してあげないといけない。

お酒は食堂で買う！



カマやんの御機嫌をとるためのお酒は、横丁の食堂で手に入る。金子さんにお金をもらい、食堂のおばあさんをほめまくって、値切って買おう。

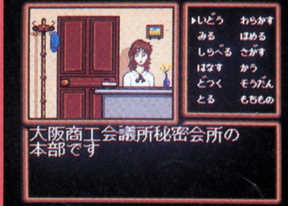
ガマグチは コーヒー屋にあり！



サイフどんのガマグチはキョウジュのいるコーヒー屋にある（ガマの置物がそれ）。ただし、呉服屋の隣の食堂で小銭入れを拾った後で行くべし。

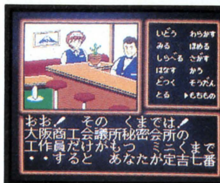
定吉セブンの喝～ッ！

あわて者はバカをみる！ 丁稚は慎重に一歩一歩進むべし！



まさかこんなヤツァーいないとは思うのだが、不注意なプレイをしていると、会所から出らんない！ なんてマヌケなことも起こり得る。前に進めないということは、そこでやり残したことがある証拠。何をやり残したのか、慎重に、徹底的に調べてみよう。ちなみに、会所を出るには帽子を「とる」必要があるからね。





東京まで行ったものの、ミニくまでをスラれてしまい、味方のはずのマスターもヒントをくれません。スリは一体どこへ行っちゃったの？

A まずは、スリを追いかけて行ったサイフどんを見つけるのが先決（一度バタリアンに行き、その後で六本木に戻るといるはず）。

で、サイフどんの話からスリがディスコに逃げ込んだことがわかるから、とりあえずディスコへ。当然すんなり入れるわけはなく、「ネクタイ着用」「女性同伴」と2つの条件をつけられる。スリはディスコのトイレにいるぞ。



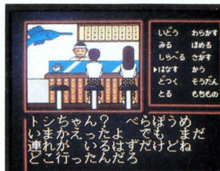


ディスコではしっかり聞き込みしよう。



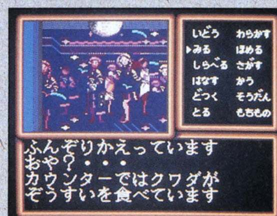
スリは案外弱い。倒したら持ち物を全部取れ。

2条件のクリア法はというと、「ネクタイ」は、バカヤロ女と一緒に行ったスシ屋の客から入手OK。「女性」については、六本木の路上で女子大生をナンパしちゃえば大丈夫。手順は、自分で確かめよう！

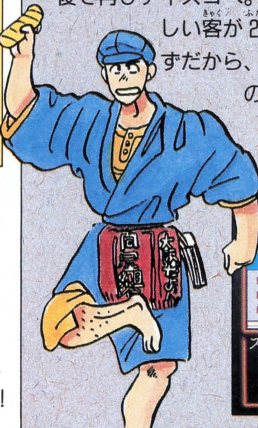


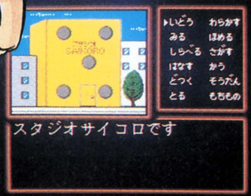
あやしいのはトシちゃん、とはわかったんだけど、トシちゃんってどこに行ったの？ それとサイコロ・スタジオってどこにあるのかも教えてほしいヨ〜。

A え〜い、しょうがない。教えてあげましょう。スリからミニくまでを取り戻したら、喫茶店に戻ってまず情報収集。その後で再びディスコへ。すると新しい客が2人いるはずだから、そのうちの1人をしめあげてみよう。トシちゃんの居場所に関する第1ヒントがもらえるはずだ。そのヒントに従がって行動すると、トシちゃんの連れが発見できる。連れを例のごとくしめあげてあるモノを手に入れ、一回「もしも〜し」とやれば、サイコロ・スタジオの場所がわかるはず。



2度目のディスコ。ここで有名人を「どつく」。





これがサイコロ・スタジオだ。



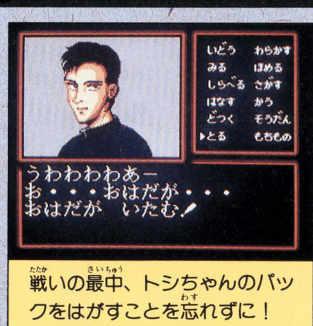
サイコロ・スタジオで会う敵。どう見てもトシちゃんだと思うんだけど、どうすれば正体がわかるの？

A 確かにここは、ちょっと困るかもしんない。「正体がわかるまで攻撃しちゃいけない」なんてトロくさいこと言われてもねぇ。

では、お答えしましょう。トシちゃんは腕力はあるけどお金には弱い。お金を使えば、フフフ……自分から正体を明らかにしてくれる（オマヌケなヤローだ）。

正体を見破ったら、トシちゃんの格闘疲れを待ってあるモノを使って反撃開始。持ち物を取り上げよう。

またサービスで教えておくと、スタジオの床とゴミ箱は要注意。いろんなアイテムを拾っておかないと、あとで困ることになっちゃうよ。



戦いの最中、トシちゃんのバックをはがすことを忘れずに！



捜し忘れがあると後で困る。しっかり調べよう。



バタリアンがグチャグチャにされちゃった。ゲームのヒントはどこにある？

A スタジオでやり残したことがなければ、バタリアンに戻った時に、ガビ〜ンとなってしまう事件が発生しているはず。で、店内を調べると、カウンターの上にマスターの残したメッセージがあるではないか。「OPEN-CLOSED」、まあ、これはどう考えたってドアのところの看板をさしているとしか思えないよね。そこで店の外に出て看板に「しらべる」などのコマンドをあれこれやれば、重要なアイテムが手に入る。

これがキーメッセージ！

OPEN－CLOSEと
読めますが
何の事でしょう・・・

後は、そのヒントとスタジオでつかんだヒントを組み合せて推理&行動すれば無事に新宿駅に着けるはずだ。ファイト！



駅では乗る列車をまちがえないように。「9＋5は2」だからね。

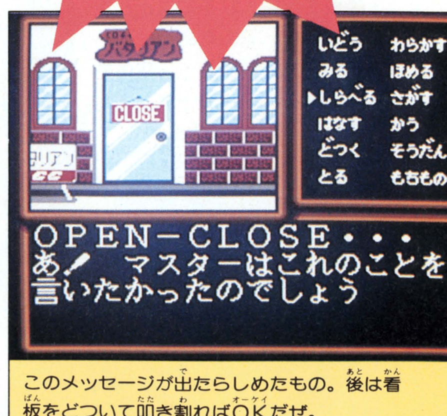
定吉セブンの喝〜ツ！

ヒントはよ〜く聞け！



それから、敵は爆弾を早く使うから気をつけてな。危ないと思ったらすぐ逃げんと、やられてしまうで

スシ屋でやられたキミ。人の言うことを聞いてないからヒドいことになるのだ。シャンとしなはれ！



このメッセージが出たらしめたもの。後は看板をどついて叩き割ればOKだぜ。

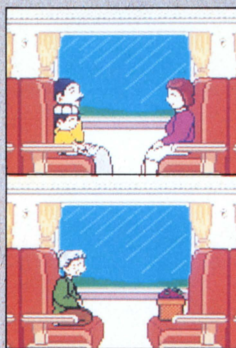


なんと列車に車掌が2人。で、ニセの車掌に大事な古文書を騙し取られちゃったみたい。車掌はどこへ行っちゃったの？ イヤー、マイッタ、マイッタ。

A 騙し取れるのはしょーがない。なにしろそれがゲームのイベントなんだから。大事なのは、取られた後！ 当然のことながら、まずは乗客への聞き込み作戦で情報収集開始。「あの車掌さんたらおもしろいの……」などという証言を全員から集めていけば、何をすればいいのか自然にわかってくるはずだ。エッ、「わかんないから進めないんだ！」だって。

ハイハイ、ヒントは「お年寄りと子供には親切に」といったところ。

子供にヒントをもらった後で1号車に行くと、本物の車掌の死体があるぞ。





車掌の死体を発見すると、列車は小淵沢に到着する。

●あずさ2号の乗客マップ

		号車		
B	死体	1号車		A
D	酔っぱらい			C
F				E
B	アベック	2号車	親子づれ	A
D	おじいさん		ゴルフに行く女	C
F			ナンパな男	E
B	ホシガキ隊	3号車	女子大生	A
D	おばあさん			C
F				E

先月号でも紹介しておいたけど、念のためにもう一度、あずさ2号の乗客マップ（小淵沢で乗ってくる人も一緒に書いてるからね）を公開しておこう。

新婚カップルは、役に立つようなことは言わないみたいだけど、それ以外の乗客はみ〜んなありがたいヒントをくれる。心して聞こう。





どう考えてもコイツがあやしい。でも白状のさせ方がわかんない。どーすりゃいいんだよ〜。

A 小淵沢を出発すると、いよいよニセ車掌捜しが本格的に始まる。で、小淵沢駅で得た情報と乗客がくれるヒントをちゃ〜んと聞いていくと、どうも2号車のE席にいる男があやしい。ここでつまずいたキミにも、そこまではきっとわかったはずだ。

問題は、正体のあばき方。「ホシガキ隊の色紙」を利用するというのが、SRTからのヒント。

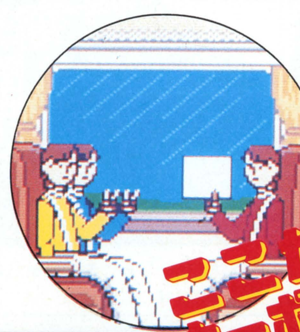
色紙を手に入れるにはどうすればいいか。そのためには……と遡って考えていこう。正体をあばいたら、列車の上で決闘だ。

証言のかずかず









◀問題の色紙。おもしろい本となら替えてくれるらしいよ。

定吉セブンの喝〜ッ!!

何度も見返すクセをつけよう

小淵沢でのもっとも大切なイベントは、伝言板であるメッセージを手に入れること。発見できないと、先に進めないからね。



弁当にばかり気を取られてはいけない。



「センセ」との対決。ミョーなコマンドが多くてどうしたものやら……。「カラオケ攻撃」なんて効くの？



A ここで悩んじゃったキミは、ちょっと考えすぎ。まあ、とりあえず、上から順にいろんな攻撃を試してみてくれ。どれも効かないはずだから、ハハハ（定吉はギャグアドベンチャーなんだかんね）。

で、適当に攻撃を選んでコマンドを実行していると「前方にトンネルが見えてきた」なんていうメッセージが出るから、大切なのはここから。ここで、ある姿勢を取ると、勝手にセンセが気絶してくれるから、古文書を取り返した上で、敵の持ち物もしっかり奪ってしまおう。奪うものを全部奪ってしまえば、列車は自然に松本に到着するぞ。



ほ〜ら、勝手に倒れちゃった。古文書を取り返そう。

戦いの場面ではとりあえずすべての技を繰りだそう。





Q やっとたどり着いた松本で、キクちゃんはさらわれちゃうし、館長は見つかんないし、どないしまひょ？

A このあたりから、ゲームもけっこうむずかしくなってくる。それは認めちゃうけれども、「成せば成る」「解けないゲームはない！」という精神でガンバッて立ち向うしかない。と建て前を言いつつ、さっそくゲーム相談。

まず、館長の問題だけど、最初の壁になるのは「どうやって真田に行くか」。これは、松本市内で聞き込みをすれば、心強～い味方が定吉の前に現れてくれるはず。で、真田市内の3軒のお店と路上での情報収集をし、館長らしき人にあるモノを見せればOK。

いろいろ大事なヒントをくれるから、しっかり聞いておくように。

その次のキクちゃんの問題については、コマンドーとの対決が焦点。右の項目を参照すべし。

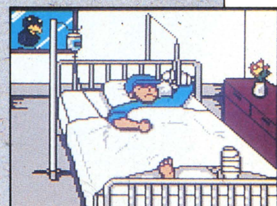
この人が出てきてくれればもう大丈夫。

真田市内。お店に入って聞き込み開始。

Q 博物館の中でコマンドーに会ったんだけど、どうすれば倒せるのでしょうか？包丁は折れちゃったし、病院送りにされたくないよ～。

A むふふふ。はっきり言って、ここはゲーマーを引っ掛けるために作ってあるようなイベントだ。だから、一度や二度はひど～い目にあうのがきっと普通なんじゃないかな。せっかくハドソンさんがトラップを用意してくれてることだし、引っ掛かるのもゲームのたのしみのひとつ。ま、というワケで、ここはいろいろ考えてみてほしい。

10回以上やってるんだけどわかんない、という人には「オノをどうするかが最大のポイント」とだけ言っておく。がんばってコマンドーを倒してくれよ。



あるモノを使ってしまうと大ケガで病院行きだ。

貴重な展示品を使ってイロモノ的な戦いが行われる。

定吉セブンの喝～ツ!!

ここから先は自分の力で！不屈の丁稚魂でクリアしろ！

第6章、大阪に戻ってからは、かなり意地悪というか、考えなくちゃいけない部分が多い。

古文書と古地図の謎、迷路の謎、それからNATTOとの対決などなど。ビッグイベントが目白押し。

で、その解き方だけど……と、教えてくれると思ったらはっきり言って、「あま～い！」

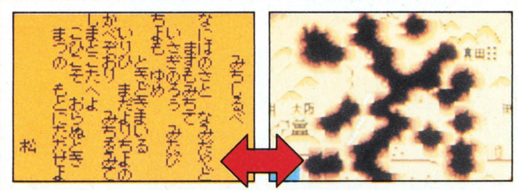
ここから先のことは残念ながら教えてあげないよ～、なのである。

いろんな人がくれるひとつひとつのヒントをしっかりメモしつつ、気合いを入れて、見落としのないよう一歩一歩進んで行くこと！ 特に千代田1号とさやかに関するヒントは、超真剣に聞くように！

全体的な難易度としては、この「定吉七番」は、アドベンチャーとしては比較的カンタンな方。だからギャグに気を取られ過ぎることがなければ、きっと、いや、必ずやクリアできるはずなのだ。たんにクリアするだけでなく、おもしろコマンドの1つや2つ捜しだすつもりでプレイしようぜ！

▲迷路の奥にある宝の部屋。でも安心するのはまだ早い。

古地図と古文書の謎を解け!!



▲古文書。「なにはのさと……」と、これだけでは何だかわけのわかんないことが書いてある。

▲古地図。信州から関西にかけてのエリアが描かれている。虫に食われた穴に大きな謎がありそう。

大阪に戻ってからの最初のポイントは、古地図と古文書に隠された謎を解けば、あるメッセージが現れ、秀吉の黄金のありかがわかる。

どう、組み合わせるといいのかな。

迷路の謎



◀ここの迷路では、下の写真のメッセージを思い出さないと先に進めないぞ。

千代田1号との対決



◀千代田1号との対決。ボクシングスタイルでの壮絶な戦いが展開される。

救助指令2 ACTION

強剛撃破の超テクニックを一挙に公開



FIGHTING STREET

ハドソン／5,980円

CD－ROMの第一弾ソフトとして、注目の“ファイティングストリート”。キミは、もうチャレンジしてみたかな？

主人公リュウが戦う、各国のケンカファイターたちは、どれも強敵ぞろい。ぼんやり戦ってたんじゃ、相手のあざ笑いばかり聞くはめになるぞ。上達のポイントを、いくつか教えるから、さっそく特訓してくれ!!

●まずは正攻法 敵キャラの得意技と弱点をおぼえるのだ!!

RETSU 烈
こいつはジャンプキックが得意技。これを、しゃがんでかわし、パンチ、回しゲリなどで反撃しよう。意外と簡単に倒せるはずだよ。

GEKI 激
忍者の子孫だけあって、熊手や手裏剣などの武器を使うヒキョー者。手裏剣はガッチリ防御し、スキを見て飛びげりを出せ。

JOE ジョー
マーシャルアーツの使い手。ローリングソバットの連続技が恐い。後方ジャンプでよけ、パンチで反撃だ。

MIKE マイク
元ボクサー。パンチが異常に強いぜ。
接近して戦うには危険が大きい。飛びげりで立ち向かうのがベスト。

LEE 李
カンフーの達人。非常に動きが速いので注意すること。しゃがみゲリ、ジャンプキックなど、こちらもすばやく攻撃したい。

GEN 元
これもカンフー使い。とにかくピョンピョンと飛びまわる、目ざわりなヤツだ。
動きのパターンを読めば、飛びげりが決まりやすいぜ。

BIRDIE バーディー
ヘッドバット、パンチは超強力！できれば、波動拳で戦いたいところ。まだ出せないキミは、ジャンプパンチで勝負だっ！

EAGLE イーグル
2本の鉄棒を持ち、スピンアタックをかけてくる英国紳士。
立ったまま防御姿勢をとり、素速くパンチ、回しゲリを繰り出そう！

ADON アドン
ムエタイを使う強敵。むやみにジャンプで逃げようとすると、回転キックのエジキ。必殺技を使いたい！

SAGATT サガット
最強の敵。波動拳や超強力なひざゲリで攻めてくるぞ。こいつの波動拳は、リュウより強力だが、放った後にスキができる。ここが狙い目。



第2段階は——3大必殺技をマスターするべし！

タイや英国のファイターたちには必殺技なしでは、ほとんど通用しない。3大技を磨き上げて、世界制覇をなしとげろ!!

波動拳



気合をためて、エネルギーのかたまりを放射する技。ある程度、敵と距離がある時に有効だ。

烈、激、マイク、ジョーなど、比較的動きが遅い敵に決まりやすいぞ。逆に元、李、イーグル、アドンなど、動きの速い敵には不向き。よけられた上に、反撃される危険があるのだ。



竜巻旋風脚



接近してくる敵に決まりやすいのは、この旋風脚。華麗に空中を舞うこの大技は、見た目にも一番派手。ただし、それだけにスキも多いんだけどね。

李、元、バーディーなど、まっすぐ向かってくる敵には有効だが、激、マイク、サガットなど大型キャラには不向きだ。



昇竜拳



すべての敵に有効なのが、最強の拳、昇竜拳だ！ 敵が攻撃してきても、それをはね返して一方的にダメージを与えられるぜっ!!

ただし、パッド操作がかなり難しい。慣れるまでは、2人用モードで練習してみたら？



なにがなんでもセコ技で勝つッ！



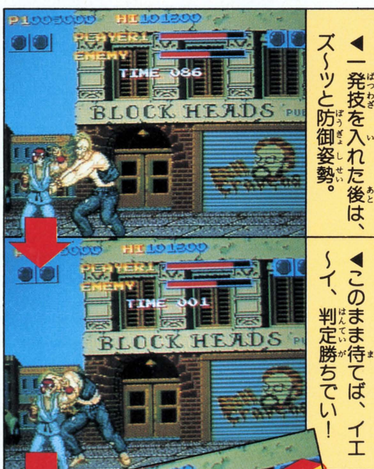
イタクなんかないヨー!!

当然のことながら、必殺技ヌキでは、ゲームクリアはかなり厳しい。だけど、必殺技のパッド操作とタイミングの取り方をマスターするのも至難の技だ。

それでも、ど〜しても勝ちたいっていうキミに、とっておきのヒキョー技を教えちゃおう。

方法は、いたって簡単。試合が始まったら、とにかく相手より先に、ダメージを奪うこと！ どんな小技でもいいから、相手のライフゲージを減らしてしまえばOK。

後は、タイムアップまで、ひたすら防御姿勢をとり続けていればいい。自然に判定勝ちが転がり込むぜ。かなり、かったるいセコい技だけど、サガット以外のすべての敵に有効だぜい！



◀一発技を入れた後は、ズ〜ッと防御姿勢。

◀このまま待てば、イエ〜イ、判定勝ちでい！

イエーイ!!

真のエンディングをめざして 2周目以後に挑戦せよ！

必殺技、あるいはセコい技で、エンディングを拝んだキミ、安心しちゃいけない。ゲームはこの後、2周目に入っていくんだ。敵も当然より強くなるぞ。2周目をクリアしても、さらに3〜4周目と続いていく。真のエンディングは遠いぞ！



YOU HAVE EARNED THE DISTINCTION OF "KING OF THE HILL".
BUT REMEMBER, YOU HAVE NO TIME TO REST ON YOUR GLORY, FOR THERE IS ALWAYS SOMEONE WAITING IN LINE TO KNOCK YOU OFF THE TOP
BE PREPARED TO BE CHALLENGED.

救助指令3 SIMULATION

あっぱれ ゲートボール

ハドソン
発売中
4900円



静かな闘志と老かいな戦略、巧みなテク。そしてプレイの全編に漂う、青白き報復への野望。まるでプロレスの寝ワザのようにグイグイ闘争心を締めあげる、まさにこのゲートボールこそ格闘球技の王者だ！
見かけのハデさがないだけに恐い、のである。若いパワーだけでは勝てないぞ、キミたち。そんな甘ちゃんの若ェ～モンたちに、歴史の風雪と過酷な実戦にきたえぬかれたオバアチャンの知恵を紹介するぞ!!

キミの悔し涙を高笑いに変える快勝知恵袋

入れ知恵その① まずは強力なチーム作りだ!!

●キャラクターによってゲージの動きが違う!!



パワーゲージがアップする（左へ伸びる）スピード、ダウンする（右側へ下がる）スピードはそれぞれキャラクターによって違う。このスピードにも注意。キャラクターによって、アップ中かダウン中、タイミングのとりやすい時にショットしよう！

バーク→ダウンする時のスピードが遅い。
ぜこお→どちらの時も、矢印の付近でやや遅くなる。
ゆかわ→アップ・スピードの方がゆっくり。
ふりこみ→アップ、ダウンどちらも同じ。
あおいろ→アップ、ダウンどちらもやや速め。
つる→どちらも同じ、ノーマル・スピードだ。
ふくだ→アップ、ダウンともスピードは同じ。
おおの→アップ、ダウンとも速めのスピード。
がげふ→アップ、ダウンともやや遅めだ。
にいたか→どちらも同じ、やや遅めのスピード。
かわ→アップ、ダウンどちらもノーマル。
ふれい→アップもダウンも同じスピード。

●これがベストメンバーだ!!

バークはつだ　ぜこおちょうこ　ゆかわふくすけ　ふりこみまちお　あおいろしんこ



やっぱりショットの総合力が高いキャラクターが有利。だからキャラクター選択画面に出てくる上位5人、上の顔ぶれがベストメンバーだ。
でも、もっと大切なのは、オーダーの組み方。メンバーの順番によって試合の展開が大きく左右されるぞ！

先行逃げ切り型

①	②	③	④	⑤
バーク	ぜこお	ゆかわ	ふりこみ	あおいろ

▲①～③のメンバーで試合を先行。④、⑤の連携プレイが試合終盤のポイント。

逆転猛追型

①	②	③	④	⑤
ふりこみ	ゆかわ	バーク	ぜこお	あおいろ

▲後の順番のメンバーほどチャンスに強く、後半でいっきに敵を追いつめる。

バランス重視型

①	②	③	④	⑤
バーク	ふりこみ	ぜこお	ゆかわ	あおいろ

▲弱いメンバーを助けつつ、チャンスに猛攻。どんな試合展開にも対応できる。



入れ知恵その2 ボールをまっすぐに打つテクニック!

●遠近のねらいはカーソルで決定!!

遠くの標的をねらう時は、必ずカーソルをその標的の距離より遠くまでのばすこと。カーソルをのばすとゲージの矢印が移動するから、打ちやすい所に合わせることもできるぞ。



遠くをねらう時

◀カーソルは必ず標的の先までのばそう!

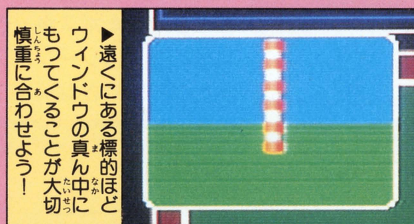


近くをねらう時

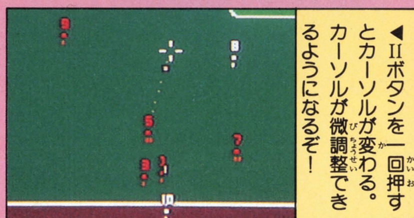
◀近い時はカーソルを長くのばしてもOKだ。

●ボールの照準はウインドウの真ん中に!!

ボールの照準、つまり標的は――ウインドウのちょうど真ん中になるように合わせよう。IIボタンを押すとカーソルが変わり、微調整できるようになるぞ。ショットの前には必ず、この微調整カーソルで、照準を確認すること。



▶遠くにある標的ほどウィンドウの真ん中にもってくることが大切慎重に合わせよう!

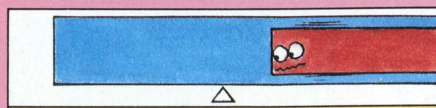


◀IIボタンを一回押すとカーソルが変わる。カーソルが微調整できるようになるぞ!

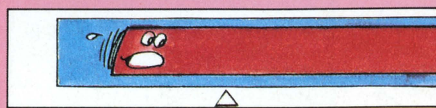
●パワーゲージは矢印のところで打て!!



ちょうど矢印の所がショットのベスト・ポイントだ。ゲージのスピードをよく見て、さらにゲージが動く時の音に合わせてショットすると、タイミングがとりやすいぞ!



▲矢印の手前でショットすると、パワーが足りないし、ボールが少し曲がってしまうぞ!



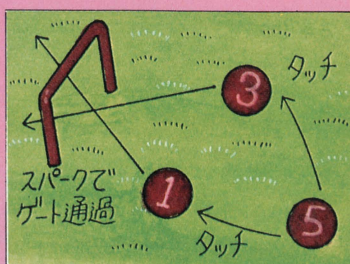
▲矢印を越えると、パワーが強すぎて、アウトボールしてしまう危険があるぞ!

入れ知恵その3 意地悪こそゲートボールの真髄だ!!

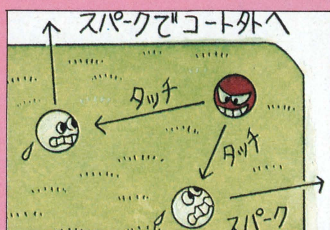
相撲のダイゴ味が寄り切りであるように(ホントかなァ~)、ゲートボールのきわめつきのおもしろさは、タッチ・プレイにある。これは、自分のボールを他のボール(敵でも味方でもいい)に当てると、当てたボールを好きな所へ打ち出せるプレイだ。くわしくは、"ルールせつめい"モードを見てネ。つまり、このプレイで味方を助けたり、敵をジャマすることができるってわけ。このタッチの使い方が勝利への決まり手……おっと違った、キメ手になるぞ!

●近くにある味方ボールは必ずお助けしなくっちゃねっ!!

味方のボールはできるかぎりタッチして、スパーク打撃で先に進ませてあげること。味方のタッチで、自軍のボールを次々にゲート通過させるのが、試合運びのコツだ。その時、タッチに使うボールは、通過ゲート数の多いボールがいいぞ。



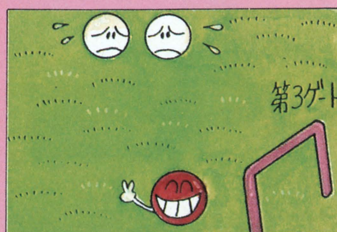
●近くにある敵のボールは残らずコート外へスパーク!!



タッチできる圏内に敵ボールがあったら、必ずタッチ。ひとつも逃がさず、スパーク打撃でコート外へ打ち出してしまおう! 情は禁物。敵にチャンスを渡すと、今度は逆に自分のボールがコート外へ出されてしまうぞ。
敵ボールは必ずコート外へ出して、攻撃権を奪ってしまおう!

●敵がねらっているゲート付近で待ちぶせするテもあるぞ!!

特に第3ゲート付近。自分のボールがいち早くここにたどり着いたら、近くで待ちぶせするという作戦もある。少しでも敵ボールが近づいたら、すかさずタッチ! ただし敵からタッチされないような地点で待ちかまえることだよ!



救助指令4 etc. その他



魔境伝説

●ビクター音産／5200円

ボスキャラが、どうしても倒せないっ！助けてー！

アックス攻撃で、ガンガン面クリしていく単純明解アクション"魔境伝説"。主人公ゴーガンにとって、強敵となるのは、やっぱりゾーンラストにひかえたボスキャラたち。

そこで、各ゾーンボス6体の攻略法を、もう一度詳しく紹介するぞ。まだクリアできないキミ。参考にしてくれっ!!

6ゾーンまでのステージボスはこう倒せ！

ZONE 1

2匹出現するマネキグマ。まずは、左の奴に1発！　敵はダメージを受けるとジャンプするので、こっちも連続ジャンプで連打しよう。

右から現われる奴は、左を完全につぶしてからでも、充分間に合う。集中攻撃で、一方を早く消すことがコツ。





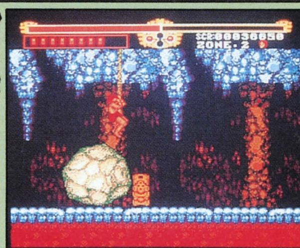
◀ボスだけあって、攻撃力はかなりのもの。ウィングがあれば楽勝。

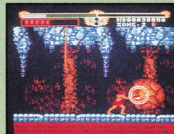
ZONE 2

左側から出現し、転がってくる巨大岩。

向かってくるところに一発お見まい。すぐにロープにつかまって、反転してきたところでもう一発。この繰り返しでOK。

後からダメージを与えると、急に反転してくるので、追いかけての攻撃は禁物だぜ！



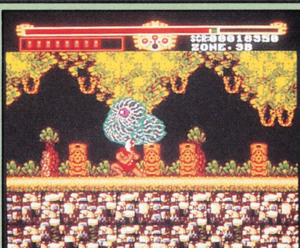


◀万一失敗した時のために、エネルギーをためてから挑みたい。

ZONE 3

フワフワと飛び回る巨大な目玉おやじ。体力が半分以上ある時は、連続ジャンプで攻撃すれば大丈夫。ダメージを受けた直後の一瞬の無敵状態をうまく利用するのだ。

体力不足の時は、しゃがんだままで身を守り、チャンスを待って反撃する方がベター。





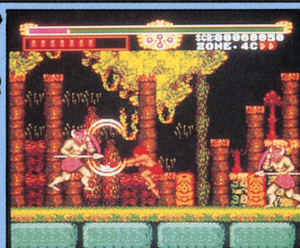
◀しゃがんでいると、敵は一旦離れ、また戻ってくる。この時を狙え。

ZONE 4

楯で、こちらの攻撃を防ぐ、2匹のゴウスが相手。

挟まれるとやっかいなので、片方に集めて戦おう。

楯を突破するには、しゃがみ攻撃が一番。ここでも、できれば一方に攻撃を集中し、少しでも早く片方つぶしてしまえばラクになるよ。





◀挟まれたら、ダメージを受けた瞬間の無敵を利用して場所移動だ。

ZONE 5

ワープと火の玉攻撃を繰り返すジャグウ。

最初は、右側に出現するので、パワーをMAXまでためて、1発当てとこう。後は、画面の左側、右側へとワープ移動するので、消えてる間にパワーをため、予測した場所に思いっきりアックス攻撃だ!!





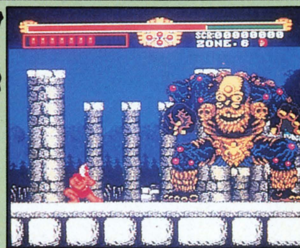
◀ダメージを受けたら、モアイを壊し、アイテムを取って回復だ。

ZONE 6

最後のボスは、合体キャラのゲ・エナジーガ。

写真の位置で、しゃがんだまま攻撃すれば、ダメージを受けにくいぞ。

エナジーガが離れていく時は追いかけて攻撃。接近してくると、また元の位置にしゃがむ。この繰り返しで倒せるはずだ！





◀何回かはダメージを受けるが、エネルギー満タンなら大丈夫。

邪聖剣（じゃせいけん） ネクロマンサー

●ハドソン／4500円

天空（てんくう）の城（しろ）への行（い）き方（かた）が、さっぱりわかりまへーん！

ハルモニアの町で話を聞いた、神のよろいと神のたて、実は天空の城にあったんだ。天空の城へは、ハルモニアの町の南のあるところで、スターサファイアを使えばいけるぞ。でも、天空の城の中には、未知の強敵がいっぱい!! ネクロマンサーなしでは、勝ち目ないから、戦わないように！

なまえ HP MP
たかひろ 4 67
ライム 423 239
ロミナ 163 101

たかひろ
ライム

たかひろ
ライム
ロミナ

たかひろは、たからのはこをあけた
ルアーマガ、はいっている
ガもつのか？

▲とうとう神のよろい（ミゲルアーマ）をとった！ これで守備力110upだ！



▲この場所で、スターサファイアを使うと……！

▲画面がピカッ！と光って、天空の城にワープ！



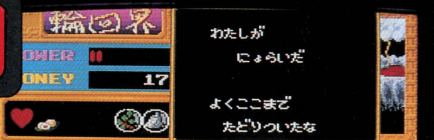
▲天空の城の中だ。写真下の宝箱には、神のたて（ミゲルシルド）がはいっているぞ。これは守備力36の最強のたてなんだ！

▲ここが、天空の城だ。強敵がワンサカでるぞ！

妖怪道中記（ようかいどうちゅうき）

●ナムコ/4900円

ニセ如来（にょらい）が突破（とっぱ）できない！





ゲームのクライマックス。輪回界ラストで登場するニセ如来はクセ者。くだらない質問責めで、たろすけをクギづけにしてしまうのだ。ここを突破する方法は、すべての質問にイイエと答え、方向キーを右に入れっ放しにしておくこと。

こうしておけば、如来がキーワードとなる質問をした時に、たろすけの動きが自由になるぞ。

ニセ如来を突破すれば、いよいよエンディングだっ！



▲難関を突破し、如来の元へ！ ▲すべてイイエと答えればOK。 ▲エンディングはキミのものだ。

プロテニス ワールドコート

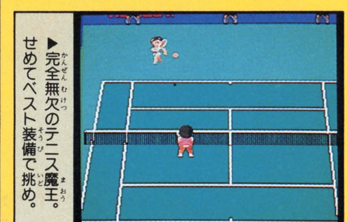
●ナムコ/4900円

テニス魔王（まおう）を倒（たお）す方法（ほうほう）？

あら いらっしゃい！
あたしが テニスまおうの
きたのようこです。
どうぞ よろしく！

テニス魔王・きたのようこには、弱点といえる要素はない。敵を上回るプレイで挑むしかないわけだ。

右のリストは、魔王に挑むベスト装備。これだけそろえれば、そこそこ互角に戦えるだろう。プレイでは、先にネットにつきボレーを使うこと。



▶完全無欠のテニス魔王。せめてベスト装備で挑め。

ベスト装備

ひかりのボール	魔王の高速サーブを封じる。6人の手下から奪い取れ。
むれたくつ	飛びつきボレーが可能になる。フリントスの町で買えるよ。
でからけ	島のほこらででからけにしてもらえば、守備力もアップ！
あついラケット	トロロのラケットより一段下だが、ボレーの威力はスゴイ。

ゲームに行（い）き詰（づ）まったらすぐにハガキだ

月刊PCエンジン名物・特別救助隊は、難関ゲームの攻略法を、ガンガン紹介していくコーナー。現在、キミが頭を悩ましているゲームに関する質問をドシドシ送ってくれ。キミ自身が発見した攻略法でもOKだ！

送る時は、必らずハガキの表に赤でゲーム名を書いて、ハガキ1枚につきひとつの質問だけに限ること。この決まりを守らないと、自動的にボツってしまうから注意すること。

これで、ゲームの行き詰まりは解消だぁ!!

〈あて先〉
〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2－3－1
小学館 月刊PCエンジン SRT② 係

40円 郵便はがき 101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン
SRT②係
ゲーム名

内容

住所
氏名
年齢 電話番号

1989.3

君のテンカウントは聞こえるか!?



「ナグザットソフト」からハイパーリアルなソフトウェアが登場します。

naxat soft

11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO TEL.03-839-0080

本田理沙



●スペースハリアー●
NECアベニュー／6700円／発売中
3Dスクロールタイプの超スピードシューティングゲーム。リバースモードもついて、プレイした感じもアーケード版そのもの。



理沙ちゃんと"スペハリ"の関係は!?

撮影／石田謙一
スタイリスト／黒川恭子
ヘアメイク／高橋ふみ枝

3Dシューティング「スペースハリアー」に挑戦！

今月のPRINCESS



本名／本田こずえ。昭和46年5月27日生まれ。出身地／大分県。血液型／B型。星座／双子座。趣味／本をみながら料理をつくること。コンサート・映画鑑賞。好きな食物／焼肉・九州ラーメン・アイスクリーム。62年10月フジテレビ系「噂橋みすずや学園桃色都市宣言」でデビュー。63年7月1日「Lesson 2」(CBS・ソニー)で歌手デビュー。



ゲームは好きだけど あまりやったことないの…

理沙ちゃん、テレビゲームとか持ってるのかな？

「持ってないです。あまりやったことないし、ゲームは好きなんだけど」

どひゃー、ビックリ！……なぜここで驚いてしまったかというと、実は、PCエンジンのゲームは初めてだという理沙ちゃんに、操作になれてもらおうと、ちょっとプレイしてもらったのだ。フ――ッ！

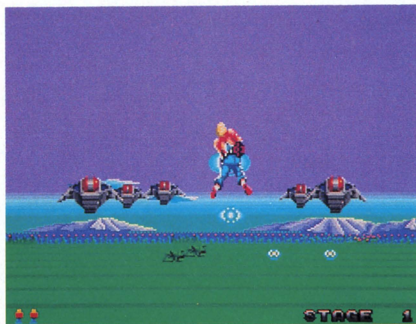
それもあの過激カンフーアクションゲーム『ビジランテ』（アイテム）なんだけど、なんと、理沙ちゃんは撮影前にステージ1のボスを倒してしまったのだ。理沙ちゃんってすごいっ！

「えへっ、そうですか。なんか、ゲームしはじめると熱中しちゃうんですよね」

さあ、それじゃ、理沙ちゃんに『スペースハリアー』をプレイしてもらおうかな。3Dタイプのシューティングゲームだよ。

「わあっ、すごく立体感があるんですねぇ。このボタンで撃てばいいんですか」

そう、それじゃスタート。



主人公ハリアーの武器は、バルカン砲だけだ。上下左右に移動して、撃ちまくれ！

うわあ、かっこいいなー！



「わあっ、すごいスピード感。かっこいいですね」

この『スペースハリアー』って、ゲームセンターでもすごい人気だったけど、見たことない？

「すいません、ゲームはあまり知らないんです」

あの、操縦席に乗ってグルグル動くやつだよ。

「あー、あれだったんですかー。家の中でも、こんなすごいゲームができちゃうなんてすごいですねぇ」

このゲーム、ふつうのシューティングゲームと違って、奥ゆきがあるでしょ。

「ほんと、なんか敵がこっちに迫ってくる感じ。え――い／」――バババババン／ドガ〰〰ン／――

うわぁ、理沙ちゃんってうまいなあ。とても初めてプレイしたとは思えないよ。

「これ、右にも左にも自由に動けちゃうんですね。あっ、また敵がきた」

そう、右か左かどっちかにずっとまわると360度回転するんだ。背景が少しずつ変わっていくのがわかるでしょ。

「はい。まるで自分がゲームの世界に入りこんじゃってる感じ」

樹木や岩も壊せるけど、危ないと思ったらよけたほうがいいよ。

「あ、この樹とか壊せるんですか。私、壊せないと思ったから、ずーっとよけてた」

やだ、樹にぶつかっちゃうよー！

順調にゲームも進んで、すっかり『スペースハリアー』に熱中してる理沙ちゃん。柱のように樹木がそびえ立つエリアに突入。

「もお、やだやだ。ぶつかっちゃう。アーン、ぶつかっちゃった。くやし〜い」

樹木の影から次々と敵が出現。敵は確実に撃ち落としてしまう理沙ちゃんだけど、この樹木はちょっとニガ手みたいだ。

「あー、またぶつかっちゃった。やだー。この樹きらいだー」(笑)

ハリアーのスピードって速いからね。行きたくなくても、どんどんスクロールしてしまうんだ。

「このプロペラみたいなの、撃つとカン、カンって音がしますね。あっ、3つに分かれた。どうしよう」

このトモスは3つに分離して攻撃してくるんだよ。羽を開いたときしか撃ち落とせないんだ。時間がたてばどこかへ逃げていっちゃうけどね。



障害物につまづいたりしないように気をつけたいね！



よーし、もう一度挑戦だ！



岩や樹木などの障害物もたくさん出てきて通り道をふさぐ。

「きゃーっ、また樹にぶつかっちゃった」

おしくもゲームオーバーの表示が……。よーし、もう一回チャレンジしてみようか。

「はい。こんどは樹にぶつからないようにしなくちゃ」

PCエンジンっておもしろいでしょ。

「楽しいですねー。でも、こんな機械が部屋にあったらたいへんですよ」

ずっと遊びっぱなし？

「そう。朝までやってたりして…」(笑)

それじゃ、眠るヒマもなくなっちゃうね。それでなくても忙しい理沙ちゃんなのに。じゃあ、もう一度スタート！

「がんばりまーす！」





いきなり3体に分離して攻撃してくるトモス。







ステージ1のボス、スケイラは火をはいて攻撃してくる。弱点はこいつの頭だ。

なかなか頭がねらえないーーっ！

「えーい！」ーーズバッ、バリバリッーー
さっきより調子いいね、その調子でいっきに行ってみよう。
「最初はどこで何が出てくるかわからなかったし。ドキドキしちゃった。
さあ、次はあの樹木エリアだよ。
「だいじょうぶかなあ。やだ。やだ。こわいよー」
とはいっているものの、ダメージを受けずに先へ進めた理沙ちゃん。樹木を撃破する余裕もでてきたみたいだ。そして、ついに…。
「うわー、この龍みたいなの、火をはいてる。どうしたらいいんですか」
これがボスのスケイラ、頭が弱点だよ。火をよけて頭にバルカン砲を撃ちこむんだ。
「きゃっ、火に当たっちゃった。こんどこそやられないようにしなくちゃ」
ーーバシッ、ズガーン、バリバリバリーー
「やったーー！やっつけた。うれしーい」
めでたくステージ2に入った理沙ちゃん。でも、中盤に出現する柱にぶつかったところで時間切れ。どうもお疲れさま。
「お疲れさまでした。おもしろかった。必死で撃ってたら指がいたくなっちゃった」
あれ？ 連射パッド使ってなかったんだ。ごめん、持ってくるの忘れてた……すごい…。

理沙ちゃん情報



第2弾シングル『いちごがポロリ』で、また新しいファンをキャッチしちゃった理沙ちゃんの情報だよ。
'89年1/15＝東京・品川プリンススケートセンターでミニコンサート（13時〜と14時30〜）。'89年1/28＝長野放送公開録音『大町・雪と光の博覧会』出演（12時30〜）。'89年1/29＝青森放送公開録音・弘前ハイローザサウンドカプセルに出演（12時〜）。レギュラー番組は、フジテレビ系『田代まさしのおいしいじゃん』（毎週土・13時〜）とFM『モーニングサウンドステップ』で活躍中。そして、春には理沙ちゃん主演の映画『とっておきVirgin Love 〜童貞物語3〜』が決定！ 3月には新曲も発売されそう。★イベントの問い合わせは次のところへ。〈本田理沙ファンクラブ〉〒102東京都千代田区六番町3−1玉柳ビル4Ｆ ☎03-234-5878



理沙ちゃんの新曲「いちごがポロリ」（CBS・ソニー）



本田理沙 CHAN FINISHインタビュー

ーー理沙ちゃんに『スペースハリアー』をプレイしてもらったけど、このゲームおもしろかった？
理沙 やり始めたらなかなか止まりませんねえ。楽しかったです。
ーー理沙ちゃんて、ほんとにゲームがうまいよね。まわりのスタッフもびっくりしてたよ。
理沙 やっぱり倒せないとくやしいし。思わず夢中になっちゃいました。
ーー負けずぎらいなのかな？
理沙 そうですね。でも、そのくらいじゃないと、（芸能界で）やっていけないかも。弱気になったらダメでしょうね。
ーー理沙ちゃん、えらい。そのくらい根性がなくっちゃ！ ところで、理沙ちゃんの目標はどんなタレント。
理沙 とにかく今は、いろいろなことにチャレンジしたいと思います。
ーー理沙ちゃんて、写真とかで見るより落ちついた感じだね。子どもっぽい顔してるから、思いっきりアイドルしてるかと思った。
理沙 中学生とかに見られたりするときもあるんですよ。でも、歌う声とか低いから、顔と声がぜんぜん違うってよくいわれます。
ーーそうそう、まさかあんなロック調の曲を歌う人には見えないもんね（笑）。これから、どんな曲を歌っていきたい？
理沙 バラード。今すぐってわけじゃないですけど、すてきなバラードを歌えたらいいなって思います。バラードを聴くのも好きだし。
ーー今、やってみたいことは？
理沙 スポーツかな。テニスとかやってみたいですね。
ーーじゃあ、最後に読者のみんなにメッセージを。
理沙 みなさん、これからも理沙をよろしくお願いします。'89年は前年以上に歌やドラマでがんばっていきたいと思ってます。みなさんもカゼなどひかないようにね！
ーー今日はどうもありがとう。
理沙 ありがとうございました。また呼んでください。





YOU-ING メサイヤ

MASYA

飛翔

優れたゲーム作りに
絶対必要なのは、若い力と遊び心。
そしてそれを支えてくれる、たくさんの友達＝あなたです。
NCS生まれ、You-ing"メサイヤ"は、
今、あなたと共に翔び立ちます。

メサイヤは日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)





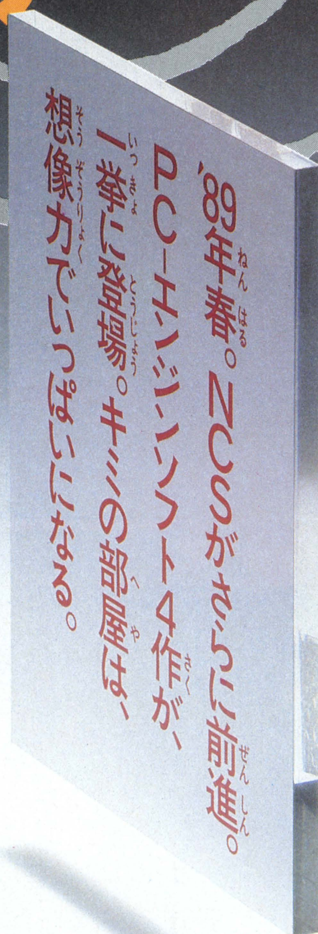
時代を超えたハイパー・モーターレース

MOTO ROADER



近未来──平和な楽園生活に飽きた人類は、原始的な競争心を満たすために、モーターレースに夢中になった。うなるエンジン。とどろく爆音。そのスリルと、スピードに挑戦するレーサー達を、人々はモトローダーと呼んだ。

●PCエンジン初！5人同時プレイレーシングゲーム。●賞金を使ってパーツを交換。パワーアップする車。●コースにしかけられた数々のしかけ。●ド迫力でせまるサウンドとリアルな操作性。





●絶賛発売中！



●2月下旬発売予定



NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)

お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時～18時

MASYA メサイヤは日本コンピュータシステム株式会社の 新しいブランドネームです。

PC-エンジン全(フル)

がんばれ ゴルフボーイズ

スーパーリアルな4人プレイ

家族4人で同時に楽しめるスーパーリアルなゴルフゲーム。ぼやぼやしてると、オヤジに独占されるゾ。その前に秘かに、ひとりで腕を磨くことをオ・ス・ス・メ。

●最大4人まで遊べるマルチプレイヤー設計。●地形の変化が確認できる超リアルなビジュアル。●マッチ、トーナメント、ストロークと多彩なプレイモード。●コミカルで的確なアドバイス。●バックにながれるさわやかB.G.M.と、仲間の声援でプレイもゴキゲン。

エナジー

ESPアドベンチャー

西暦199X年。大地震で壊滅寸前のネオ東京に、妖魔獣軍団が襲いかかってきた！それに立ち向う正義の超能力集団"討魔隊"。しかし敵の攻撃に苦戦。最強のエスパーだった3人も消息を絶った……。さあ急げ！君の超能力で奴らの侵略を阻止するのだ。

●あきのこない摩訶不思議なアドベンチャーゲーム。●エネルギー充電！エナジーボールで、敵を倒せ。●斬新な攻撃アイテムが、勝利の鍵を握る。●キャラクターとの会話で謎を解き、勝利をねらえ。

改造町人 シュビビンマン

痛快アクションゲーム

西暦200X年、宇宙帝国「亜空魔団」の攻撃を受けた地球。その危機を救おうと、豪徳寺博士は魚屋の太助と高校生のキャピ子をむりやりサイボーグ町人シュビビンマンにした。かくして誕生した2人のヒーロー。地球を救えるのは君達だけだ!!

●PCエンジン初、2人同時プレイアクションゲーム。●アーケードゲーム並のリアルなグラフィック。●町の人から情報をキャッチして、全速前進。●ゆかいなキャラクターがいろんな場所で大活躍。



開の日は、もうまもなくやってくる。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
88 GAME
WORLD GAME

こないだフト思いついて、今月から88のゲームもやるの。
ほかのコーナーともどもよろしくね！

ARCADE GAME アーケードゲーム

未来忍者（みらいにんじゃ）〈ナムコ〉

アクションゲームから映画が生まれた

「みんなっ！　もうビデオのほうは見たっ？」というわけで、今月のじょっぱなは、あのナムコの「未来忍者」！

これは、ハイテク装備をした忍者が大活躍するSF時代劇映画「未来忍者」とメディアミックスして開発されたアクションゲーム。だからこのゲームをタップリ楽しみたい人は、まず未来忍者のビデオを見てからプレイしようぜ！（ちなみにこのビデオ、12,800円で絶賛発売中。どうしてもお金が無い人は、レンタル屋で借りてもいいけど、コイツは1本持ってても損のないビデオだよ！）

きみも、敵に捕われたサキ姫を助けるため、ハイテク忍者・白怒火（しらぬい）を操作して雷鳴法師を倒すのだっ！







▲上下左右スクロールのアクションシューティングゲーム！



システムⅡだから、モチロンぐりぐりってあっちこっちで回っちゃうんだ！

スプラッターハウス〈ナムコ〉

ブキミさ120%のホラーアクション!!

今までにないホラーアクションゲーム。スプラッタな敵キャラがウヨウヨする呪われた館の中から、恋人ジェニファーを助けだせ！





◀暗いとこのカガミってブキミっ！

◀恐怖の電気ノコギリ攻撃だ！

フェイスオフ〈ナムコ〉

2人プレイが燃えるアイスホッケーゲーム!!

友達同士でやると、思わず熱くなっちゃうアイスホッケーゲーム。選手がふきだしでしゃべったり、チアガールがいたりして楽しいぜ！





◀みんな揃って、選手入場！

◀これは、チアガールのシーンね！

歌舞伎Z〈タイトー〉

邪悪な魔物を無双の剣で倒せ!!

江戸時代の剣豪・紫音が修行のため魔界へと足を踏み入れた。磨き抜いた剣の腕を頼りに、魔物だらけの魔界を突き進め！



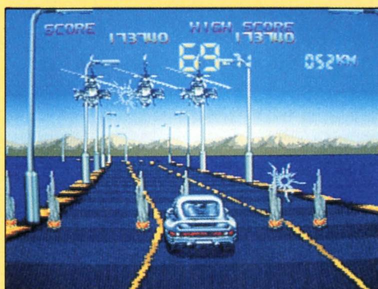
▲バックの竜のグラフィックが、すげーリアルだぜっ!!



ホットチェイス〈コナミ〉

高速カーで敵基地を爆破!!

敵の開発した高速カーを奪取せよ！　一定時間内に決められた区間を走破しないと、車に仕掛けられた時限爆弾が爆発するぞ！



▶この降雪地帯を抜ければクリアなんだけど、かなりドライビングテクが必要だ！



ハードパンチャー〈コナミ〉

トレーニングもできるボクシングゲーム

敵に2勝するごとに、トレーニングができるボクシングゲームだ。ローリングフックやマッハパンチなどの必殺技も使えるぞ！



▶トレーニング画面。スピード、パワー、スタミナの3つのトレーニングがある。



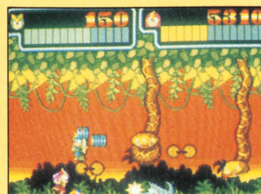
モンスターレア〈セガ〉

レオとプラプリルで魔物を倒せ!!

モンスターランドを襲った侵略者との新たなる闘いが始まった！　フードやパワーアイテムを取って、全14面をクリアしよう!!



▶2人プレイのときは、男の子の「レオ」と女の子「プラプリル」でやるんだ！



©(株)ナムコ、TAITO CORP.、KONAMI、SEGA

88GAME

今月から、新しく始まった88GAME。ここでは、PC−8801シリーズのゲームを紹介していくからね。なお、特に表記のない場合、対応機種はPC88SR以降の機種だよ！



信長の野望・戦国群雄伝

光栄／9800円（CD付き12800円）／発売中

あの大ヒット作「信長の野望」が、さらにパワーアップして登場!!

大人気シミュレーション「信長の野望」シリーズの最新作。出てくる国は38ヵ国と「全国版」の50ヵ国に較べて少なくなったものの、登場する武将たちは、なぁーんと200人以上！　もちろん、みんな実在の武将たちだぜ！

実はこの「戦国群雄伝」は、今までの「信長シリーズ」と違って、各武将（大名、軍師、猛将たち）の個性にスポットを当てたゲームになっているんだ。だから、戦略的にも人材の要素がとっても大事！

また、ゲームのシナリオは、1560年３月スタートの「群雄割拠編」と1582年３月スタートの「信長の野望編」の２本が入っている。

さらにHEX戦では、新しく『ろう城戦』や『夜戦』なども加わって、よりおもしろくなってるんだ。

シミュレーションファンなら、ぜひプレイして欲しい１本だね！



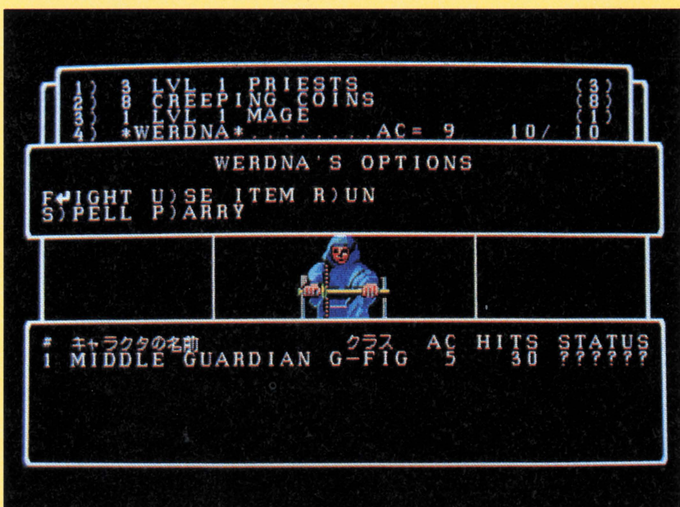
◀ずらっと並んだ各大名のデータ。この大名の部下として、軍師や猛将たちがいるのだ。戦いに勝つと、捕虜の武将を仲間にすることもできるぞ！

▶HEX画面では、いろんなことができるようになったぶん、今までよりも細やかな戦略が必要になってくる。キミの腕の見せどころだぜっ！

ウィザードリィIV

アスキー／12800円／発売中

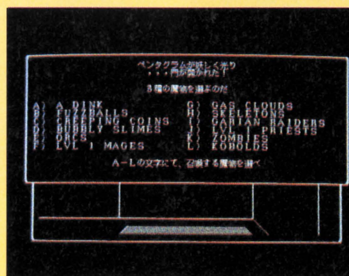
ついに日本版が発売されたウィザードリィシリーズ最新作!!



早くプレイしたいっ！　でも、入ってくるのはアップル版の情報ばっかり！　そんな「ウイザードリィⅣ」の日本語バージョンがやっと発売されたぞ！

この「Ⅳ」は、プレイヤーが「Ⅰ」の親玉・ワードナーになって、地下10階から地上をめざすゲーム。つまり、今度はキミが悪役になるんだ。でも、「Ⅰ」でコテンパンにやられて、お墓に埋められていたワードナーは、長い年月の間に相当弱ってしまった。（なんたって、最初はヒットポイントが１しかないんだぜ！）そこで、昔懐かしいモンスターを仲間にして冒険を始めるのだ。モチロン、出てくる敵は人間たちのパーティ！

なんかヘンなへんな雰囲気だけど、やり始めると、また徹夜の毎日になっちゃうぜ！



◀モンスターを呼び出すペンタグラム。各階に１個あり、上の階ほど強力！



◀げげっ　人間様のパーティだ！　こっちはまだまだ弱いのにぃ！

ウルティマⅠ

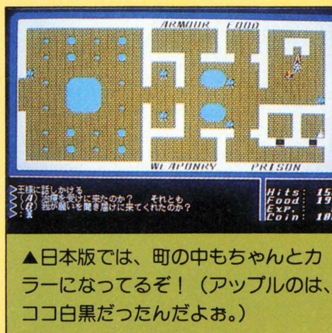
ポニーキャニオン／6800円／発売中

すべてのフィールド型RPGの原点!!
ファン必プレイのリメイク作品!!

フィールドタイプRPGの大御所・ウルティマシリーズ。その原点、「ウルティマⅠ」が、アップル版でリメイクされたのは去年のこと。今でも古さを感じさせないストーリーと昔に較べて格段によくなったグラフィックで、向こうのチャートを結構賑わしていたんだ。

その日本版がついに発売された。もちろんアップル版よりも、さらにグラフィックなどがグレードアップしてるぞ。

さあ、キミも、ソーサリア大陸、宇宙空間、ダンジョンなどを探索して、悪の魔法使いモンデインを倒すのだっ！

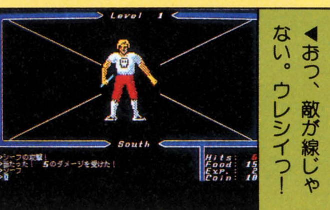




▲日本版では、町の中もちゃんとカラーになってるぞ！（アップルのは、ココ白黒だったんだよぉ。）



▲ハイパージャンプで宇宙へ飛び出せ！



▲おっ、敵が線じゃない。ウレシイっ！

オールドビレッジストーリー

エニックス／8200円／発売中

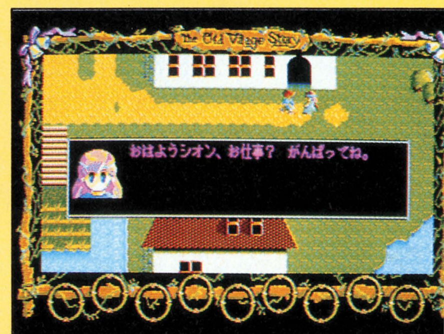
ファンタジックな雰囲気の
ニュータイプのアクションアドベンチャー

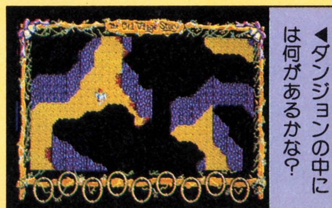
愛娘の死後、長い間跡継ぎができなかったファ・ラール国の王・カイザー。やっと王妃が身ごもったとの知らせに喜んだのもつかの間、占い師によれば、王位を継ぐのは自分の息子ではなく、テップル村のシオンだという。やがて王は「シオンさえいなければ……」と思うようになってきた。母と二人で平和に暮らしていたシオン、果たして彼の運命は！

というわけでこのゲーム、ちょっと見るとARPGみたいだけど、ストーリーを進行させるのは人との会話という、新しいタイプのアドベンチャーゲーム。人の話しをちゃんと聞くことが大事だぜっ！

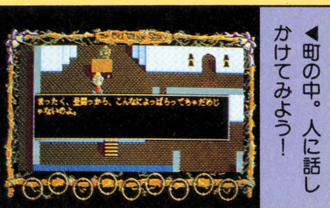


▲お店の中。こういうところでも情報が聞けるから、しっかり話しを聞いておこうね！





▲ダンジョンの中には何があるかな？



▲町の中。人に話しかけてみよう！

バーニングポイント

エニックス／8600円／発売中

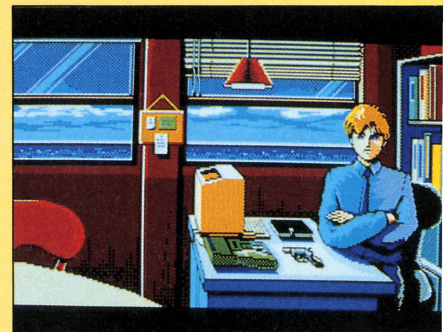
パセーションタイプ（感知型）を取り入れたアドベンチャーゲームだ!!

キミは、新米探偵マイク・スティールとなって、念願の初仕事、資産家フィストバーグの娘・ヘレンを捜しだすのだが……。

ところで、「パセーションタイプ（感知型）アドベンチャー」って、ちょっと聞き慣れない言葉だよね。これは、キミが実際に捜査してるような感覚になるタイプのアドベンチャーなんだ。テンポよく進む会話も、会話中のセンテンスを指定することによってそのことを質問できたり、ゲーム中の効果音が大事なヒントになっていたりと、もう臨場感サイコーだぜっっ！



▲これが主人公のマイク・スティール。まだ26歳の若さなので、あんまり仕事の依頼がないんだ。





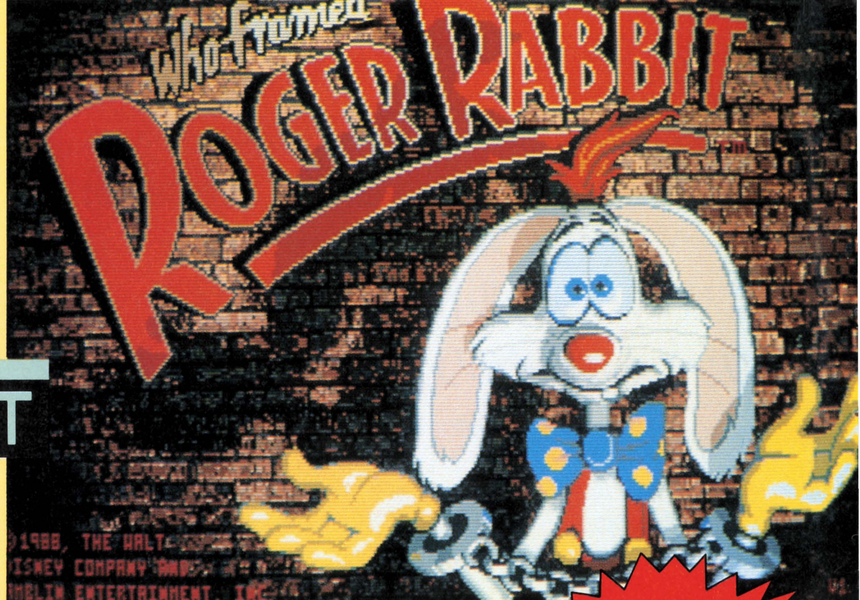
▲うっ、なんか危険な雰囲気っ！



▲この状況はやばいんでないだろうか？

©KOEI、ASCII、サーティック、1980 dy Richard Garriot、1986、1987 dy Origin Systems、Inc. ポニーキャニオン、エニックス

WORLD GAME



Who framed ROGER RABBIT

BUENA VISTA SOFTWARE/AMIGA

大人気映画「ロジャーラビット」のアクションゲームだ!!

「みんなっ！　もう映画のほうは見たっ？」

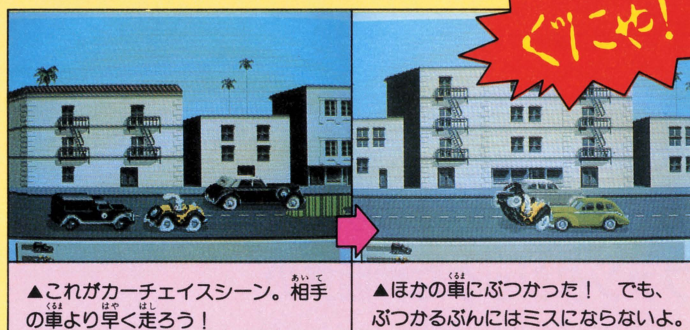
……あぁっ！　どっかで見たことある書き出しだと思ったら、こりゃアーケードとおなじじゃないかぁぁ！

というわけで、今回紹介するWORLD GAMEは、映画で大ヒットした「ロジャーラビット」のアクションゲーム。

このゲームの中にはハリウッドでのカーチェイス、インク・アンド・ペイント・クラブでの紙ナプキン取り(?)、それにギャグファクトリーでのアクションの3種類のゲームが入っているんだ。

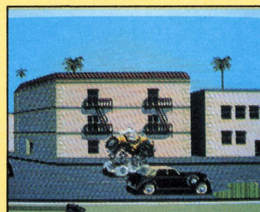
それぞれのゲームをクリアすると次のゲームに移れるようになってるんだけど、結構アクションも本格的なので、なめてかかるとすぐゲームオーバーになっちゃう。(ロジャーが5回失敗するとゲームオーバーなのだ)

ゲーム画面は、この写真のようにほんとアニメーションそのもの！　動きもサウンドもすっごくリアルっ！　ロジャーの車・Beenyも、ぶつかったりジャンプしたりするときも、ちゃんと『ぐにゃ』って感じになるんだ。サンプリングでロジャーがしゃべったりする場面もあるんだぜっ！



▲これがカーチェイスシーン。相手の車より早く走ろう！

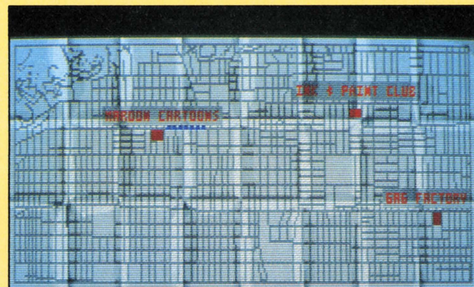
▲ほかの車にぶつかった！　でも、ぶつかるぶんにはミスにならないよ。



◀Dipがこぼれてるとこはジャンプだっ！

Seltzer can shoot up to ________ feet!

◀質問に答えないと、ここに入れない！



▲ハリウッドのマップ。最初は、インク・アンド・ペイント・クラブをめざそう！

●インク・アンド・ペイント・クラブ



▲テーブルの回りをぐるぐる回りながら、タイミングよく紙ナプキンを取る。ドリンクを取ったり、ゴリラに捕まったりするとダメ！



◀あーあ、せつかくがんばつたのにぃ！　あそこでスリップさえしなきゃなぁ。はい、ゲームオーバーです。

©1988 The Walt Disney And Amblin Entertainment, Inc.
Published by Buena Vista Software

PCエンジンに「コレを移植してくんろ!」ISYO KUNRO

●今月は、新作アーケードがランクインしてきたぞ!!

相かわらず上位陣は強力！「グラII」「源平」は、なんとか移植して欲しいもんだね！また、秋の新作アーケードもかなりランクイン。パソコン勢では「信長の野望」のランクインが目新しい動きだ。

今月はコメントが取れなかったけど、来月はまたやるからね！



今月の移植希望ベスト10

順位	タイトル	機種	票数
1位	グラディウスII	コナミ アーケード	79票
2位	源平討魔伝	ナムコ アーケード	77票
3位	イース・イースII	日本ファルコム パソコン	70票
4位	オーダイン	ナムコ アーケード	65票
5位	リングの王者	コナミ アーケード	52票
6位	アフターバーナー	セガ アーケード	50票
7位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー アーケード	49票
8位	ドラゴンクエスト・II・III	エニックス ファミコン	47票
9位	トップランディング	タイトー アーケード	45票
10位	信長の野望	光栄 パソコン	43票

前号までとの合計

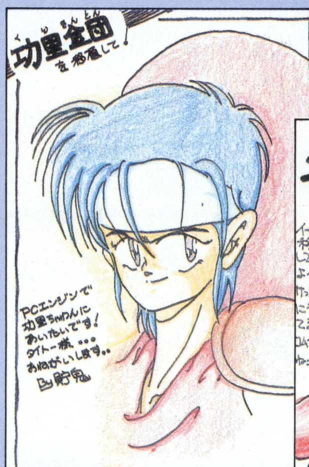
順位	タイトル	機種	票数
1位	グラディウスII	コナミ アーケード	764票
2位	源平討魔伝	ナムコ アーケード	680票
3位	イース・イースII	日本ファルコム パソコン	554票
4位	アフターバーナー	セガ アーケード	537票
5位	超絶倫人ベラボーマン	コナミ アーケード	503票
6位	ドラゴンクエスト・II・III	エニックス ファミコン	470票
7位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン アーケード	410票
8位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー アーケード	320票
9位	究極タイガー	タイトー アーケード	297票
10位	獣王記	セガ アーケード	244票

遊楽画廊

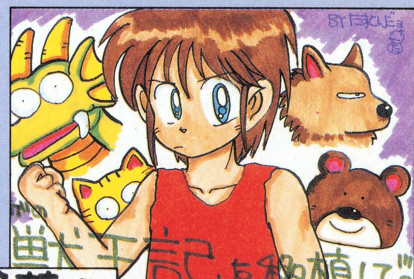
ここに載った人には、あんまたいしたもんじゃないけど記念品あげるから、ちゃんと住所と名前かいてきたほうがいいよん。



▶レインボー出るよ。よかったね！（福井県・テトラン）

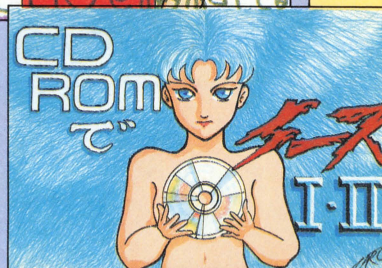


▲今度タイトーの人に会ったら言っとくね！（東京都・貯鬼）



▶あ、たすとんさんの獣王記だ！（千葉県・たすとんさん）





▲CD−ROM持ってるとこがおしゃれ！（埼玉県・TARO）

◀やっぱりPCエンジンでもやりたいよね。（大阪府・邪火鬼）



▲オリジナルでやって欲しいね。（大阪府・特殊加工のあたる）

▼『節分』というシチュエーションで描いてもらったイラスト。決してラ○ちゃんじゃないぞ！

ココに送ってね!

《あて先》101-01
東京都千代田区一ツ橋
2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
遊楽移植・画廊②係



ピーシー
メディア
スペシャル

PC MEDIA

とってもPCな出来事をお知らせする新コーナー！

SFXロボのスーパーシューティング『ガンヘッド』ソフト製作開始！

GUNHED

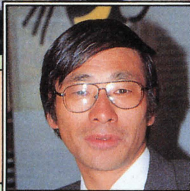


映画制作発表会で展示された「ガンヘッド」のモデル

シューティングファンにうれしいニュース!! 重装甲機動ロボット「ガンヘッド」をメインキャラクターにしたPCエンジンソフトの開発が、映画製作と同時に開始されたのだ。ソフト開発は、ハドソンが担当、映画制作は東宝。映画版ストーリーの概略は次のとおりだ。

……近未来。太平洋上の火山島アイランド8JO。巨大コンピュータに管理された超高層ロボット工場が舞台だ。そこで眠っていたロボット「ガンヘッド」は、青年・ブルックリンたちに発見され、有人用に改修される。一体化したブルックリンと「ガンヘッド」はその肉体と能力の限りをつくし、悪の巨大コンピュータに立ち向かっていくのだ。

映画「ガンヘッド」は空前の規模で制作されますが、もちろんPC用ソフトも当社・開発チームが全力投球してゲーム作りをします。「エッ、どんな内容か」って？　それはまだ秘密ですが、バリバリのシューティングになりそうだ、という話をヒントにしてください。



◀新作シューティングの開発に燃える、ハドソンの平井さん。

89年7月に公開予定。



◀監督の原田真人さん(左)と主演の高嶋政宏さん(右)

TRENDY MECHA

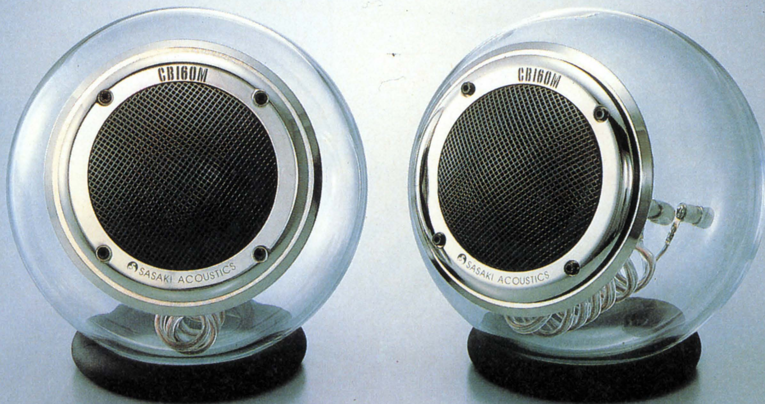
トレンディ★メカ

新しモノ好きのPC読者のための、ハイテク流行グッズ情報。プラスワンの機能とデザインが魅力。

クリアボールスピーカー

飾ればオシャレ、透明感のあるサウンド！キミの部屋がライブハウスに大変身!!

佐々木硝子(株) 43800円(2個1組)



これはスピーカー革命だ！コーンの回りにメタル製のOリングがつき、外側のクリスタルガラスと合体。オシャレな球体を振動させる音波の質は、まるで「天使の声」という形容がピッタリ。音響工学の理論と実験でも証明ずみで、直方体にくらべ球体の方が、周波数特性の乱れが少なく音波が理想的に拡散されるという。

ユニット仕様：MTX(USA)3½インチダブルコーンスピーカー／許容入力30W／公称インピーダンス4Ω／外型寸法16cm／重量2kg

SPECIAL

AV・イベント・ハイテク等々の新情報を読者とコネクトさせるコーナーが誕生。BGM感覚でウォッチよろしく!!

NEW MEDIA
ニューメディア

目にあざやか!! ドット絵でつくられた日本初のハイテクコミック

ゲームのスプライト画面は数々あれど、それを本格的にコマ漫画として、立派なメディアにしようという試みは今回がおそらく初めてだろう。PC取材班は、さっそく製作現場にいってみた。本格的なCGアートにくらべ、このドット絵は近くで見ると粗さは目立つ。だが、キャラクターの軽いノリのデザインとうまくマッチして、このPC原人はとてもポップで楽しい仕上がりだ。う～む、と感心した記者はさっそく作者に来月号の原稿を依頼してしまったのだ!!



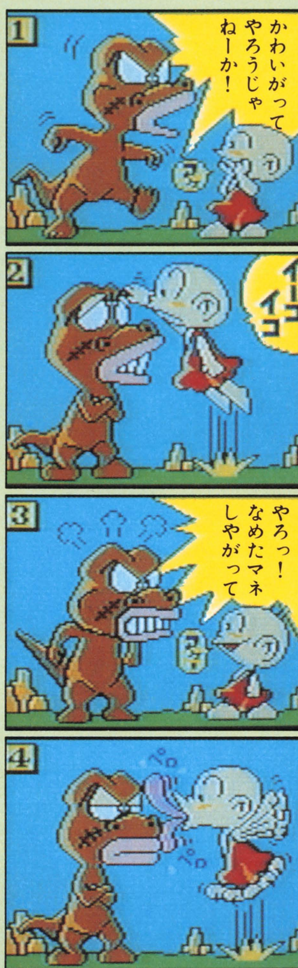
3月号より連載スタート PCまんが道は険しい?



なんと作者は双子、じゃなくて二人組。青木コブ太さん(左)と阿部K助さん(右)の本職はゲームデザイナーだ。肩のあったコンビで笑わせますぞ!!

PC原人(仮題)

時は恐竜時代。3歳のオチャメなPC原人が主人公だ。イジワルな恐竜たちの攻撃を軽いジャブでかわしていくぞ。



ITEM
アイテム



クリアサウンドにキミの肉筆をのせて贈ろう!!

CDメッセージカード

気にいったCD盤にキミのメッセージを手紙のように書き、プレゼントにしちゃおう。彼女には《ラブメッセージシリーズ》や《バースディシリーズ》、お世話になった人には《感謝カード》などがピッタリ。ポップスからバラードまで豊富にあるよ。

三洋電機　1000円～1500円



▲マドンナの曲などが入ったバージョン。

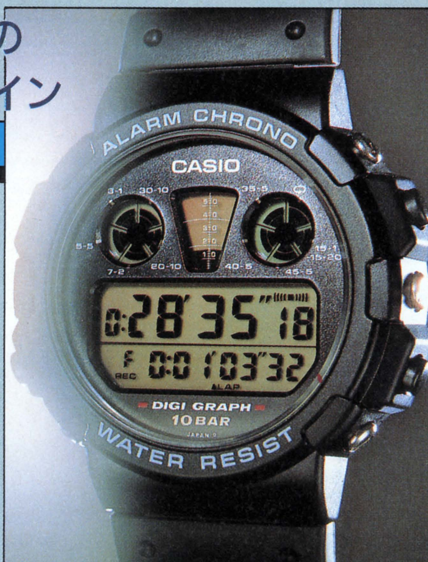
▼専用ペンでCD盤にメッセージや絵をかける。

コクピット感覚のメカニカルデザイン

DIGI GRAPH

7500円　カシオ

タイマーインジケーター、バーグラフを備えたスポーツ用多機能デジタルウォッチ。ラグビー、サッカーなど9種類のスポーツの試合時間と休憩時間がセットされた競技用タイマー機能や2チーム分の得点カウンター機能などが満載。アウトドアでパワーを発揮するスグレモノだ!



自分の声が千変万化!! 遊び心内蔵テレフォン

美声ホン

この電話機は、ボイスチェンジ機能で男性が女性を装って友達にジョーク電話をしたり、しつこい男からのイヤな電話を女の子がドスの利いた低い声で断ったりすることができる多機能電話だ。

また、「ピンポン・ブー機能」がついており、会話の中で相手のいうことに賛成ならボタンを押して〝ピンポン〟と自分に代わって電話機が応えてくれるよ。(89年3月発売予定)





AVからハイテクグッズまで、高感度人間に贈るサラウンド情報だい!!

PC MEDIA SPECIAL

VIDEO ナムコのオリジナル超大作!!

慶雲機忍外伝 未来忍者

新ヒーロー・サイボーグ忍者"白怒火"登場!!



▶ハイテクとサムライのパラレルワールドだ。

≪ストーリー≫

慶雲元年。サイボーグ忍者を擁する黒鷺軍は、諸国を侵略しつづけていた。その前に立ちはだかるのが、サキ姫に率いられる諏訪部家の軍勢。だが、黒鷺軍の猛攻に諏訪部家は敗走。サキ姫は囚われの身になってしまった。それから3年。悪の支配者黒鷺の世界征服の野望は、翌日に迫った「日蝕」を期して完成されようとしていた。



さて、運命の日蝕の日、機忍・白怒火がどこからともなく現れ、諏訪部家の危機を救う。白怒火はもともと人間で、雷鳴法師の手で、サイボーグ忍者に改造されていたのだ。はたして、白怒火はサキ姫を救うことができるか!?

——おなじみナムコが総力をあげて製作。SFXを駆使したスペクタルシーンが見モノだぜっ!!

12800円(好評発売中)



◀破壊エネルギーを発射するサイボーグ忍者

ビデオ発売記念
テレカプレゼント
希望者は官製ハガキで、〒101-01 東京都千代田区一ッ橋2-3-1 小学館PCエンジン編集部テレカ②係へ。1/29〆切。発表4月号。

抽選で5名に当たる!!

TVゲーム情報満載無料レンタル
デジタルビデオプレス



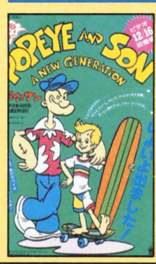
業務用ゲームソフトやSFX映画の情報をパック。全国のビデオレンタル店などで無料貸出中!!
制作/サイトロン・アンド・アート
発行/ポニーキャニオン

マッドポリスがやってくる!
マニアック・コップ



ニューヨークの闇から、悪魔の警官=マニアック・コップが現われた。残忍さは"13金"のジェイソン以上、人間離れのパワーはターミネーター並だ。
14800円/パックインビデオ

ポパイが息子をつれてカムバック
POPEYEandSUN



アニメ史上の大傑作・ポパイの最新吹替え版。しかも今回は子連れの凱旋!ママはもちろんオリーブだ。宿命のライバル・ブルートも健在だよ。
8800円/パック・イン・ビデオ

ミポリンがきれい!
若奥さまは腕まくり



中山美穂ちゃん演じる若奥様のスイート新婚生活奪闘記。妻はメルヘン、嫁はタイヘン、ミポリンの魅力がたまらない。
全6巻/各12800円
パック・イン・ビデオ

CONTEST

ぼくたちのアイドルをCD・ROM²のゲストにしよう!

CD・ROM² 第1回 アイドルコンテスト

新登場のCD・ROM²を立派に育てていくためには、そのイメージにピッタリの"アイドル"がいてくれるとうれしい!! みんなで、CD・ROM美少女を発掘しよう!

《応募要項》

1、応募資格　満13～18歳の健康的な女性　※ただし、企業またはレコード会社と契約している方はご遠慮ください。
2、応募方法　次の(ア)と(イ)を郵送ください。(ア)履歴書…身長・体重・スリーサイズ・自己PRを明記。(イ)3ヶ月以内に撮影した顔と全身のカラー写真各1枚。写真の裏に住所・氏名・年齢(生年月日)・電話番号を明記。尚、履歴書・写真の返却はしません。
3、応募〆切り　89年1月20日(当日消印有効)
4、選考・発表　書類審査(1次)、面接(2次)等を経て、12月上旬最終審査(ミス・準ミスの発表)

≪応募先・お問い合わせ≫
〒162　東京都新宿区市谷田町3-1-1
㈱ハドソン「CD・ROM²アイドルコンテスト」係　TEL(03)235-2068

5、選考後の条件　第2次審査で選ばれた20名の方は、ハドソンが世界で初めてプロデュースするCD-ROMソフト「アイドル創造プログラミング(美少女学園)」(仮題)に出演できます。
6、推薦システム　あなたのお知り合いの方を推薦してください。ご紹介して頂いた方がミス・準ミスに選ばれた場合5万円を推薦者に差しあげます。なお、応募の場合は、規定の応募書類に推薦文を添えてください。

7. 賞品



ミスCD-ROM1名=100万円と豪華副賞(衛星放送受信システム付き大型テレビ)
準ミスCD-ROM²2名=25万円とPCエンジン・CD・ROM²フルセット
2次審査通過者18名にPCエンジン本体

主催/(株)ハドソン　協力/(株)バーニングプロダクション・日本電気ホームエレクトロニクス(株)

スペハリからR-TYPEまで、激烈技はやってくれますぜい!!

激烈技 S·P·E·C·I·A·L

外は寒いけど、心はハッピー！　なぜなら季節はお正月(?)、それに、今は冬休み！　ってヒトが多いんじゃないかな?　楽しいトキこそ、激烈技!!　コタツとミカンがよく似合うんですよねェ！

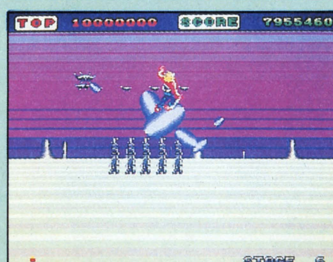
ヘビー級	超大技	ミドル級	大技	ライト級	小技	フライ級	おまけ技

ヘビー級

●スペースハリアー

カンタンに自機をふやしてコンティニュー

軽快なBGMやなめらかな動きで大好評!!　の『スペースハリアー』。発売されたばっかりなのに、はやくも裏技を2つほど紹介するぞ。1つめはキミの貴重な時間とスタミナを守るコンティニュー、2つめは、イマイチ、難しすぎて先に進めないよ〜！　というキミのための自機の設定他、サウンドテストモードもあるんだよ〜ん！



◀「うわあああぁ〜〜〜」せっかく、がんばって6面まで来たのに〜〜〜!!



◀ここで次の2つのパスワードを打ち込んでみよう。いいことがおこるぞ。

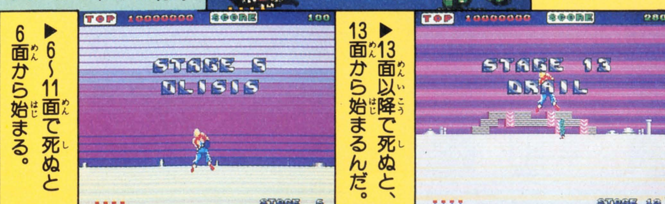
1 コンティニューができる

コマンド　ハイスコア登録のときに"CNT"と入力する

ハイスコア登録のときに"CNT"と入力すると、コンティニューができる。これで何度死んでも安心だね！　ただし6面までは自分でクリアして下さいね！



◀見事に成功をおさめた画面である。ここで"START"なんぞは、選んじゃいけないぞ！



▶6〜11面で死ぬと6面から始まる。

▶13面以降で死ぬと、13面から始まるんだ。

2 ゲームの設定が変えられる

コマンド　ハイスコア登録のとき"MD"と入力する

ハイスコア登録のときに、"MD"と入力すると、難易度や自機の設定等ができるようになるぞ。

例えば、ここでは自機を5機、難易度をEASYにしてみました。全面クリアも夢じゃない!!



▼サウンドテストモードもあるんだぜっっ！

はみだし技 SPECIAL 1

『魔境伝説』で、3Aの終りの方の灰色のマネキグマ。こいつがジャンプしてきたところをタタき続けると、画面の上から消えていってしまう。でも、先に進と、再び復活しているんだ。(岩手県/東竜孝)

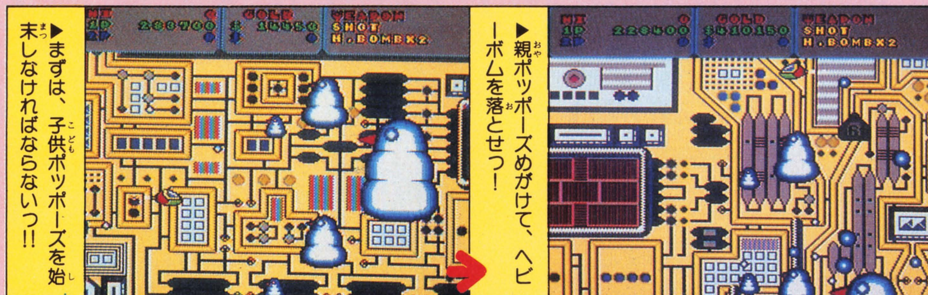


●ファンタジーゾーン

怪奇!! ポッポーズが消える!?

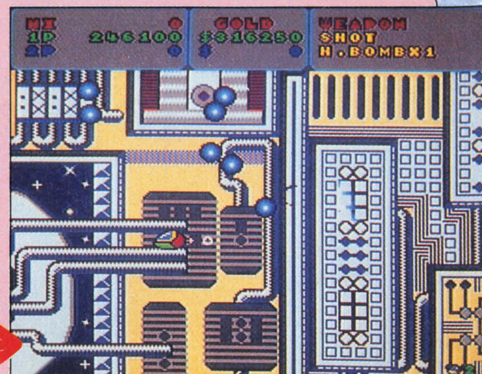
愛知県
佐藤岳志

ポッポーズがでたら、1列目を全滅させ、2列目の上と下のポッポーズを倒し、逃げ回っていよう。すると、残りのポッポーズが総攻撃をしかけてくる。そうなったら親ポッポーズにヘビーボムを落とそう。な、なんと、親ポッポーズは消えてしまうのだっ！



▶まずは、子供ポッポーズを始末しなければならないっ!!

▶親ポッポーズめがけて、ヘビーボムを落とせっ！



▲フ、不思議!! ちゃあんと攻撃だけはしてくるのに。気味が悪いからとっとと倒してしまいましょう。

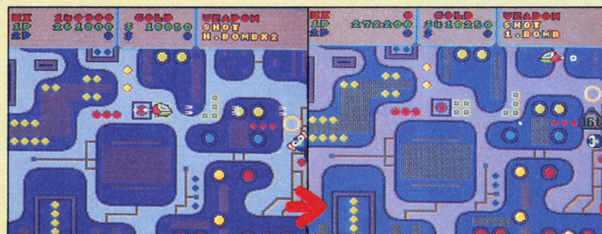


●ファンタジーゾーン

最後の大ボスはこう倒せ!

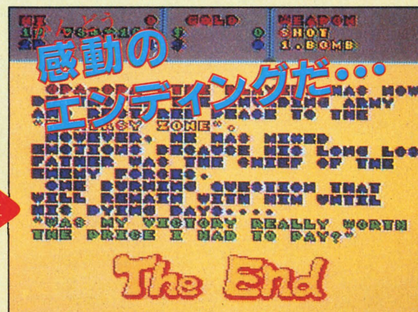
鳥取県
藤田昌弘

最後の大ボスは強い！ そんな大ボスの簡単な倒し方がコレ。まず触手(?)がでてきたら1匹目、2匹目を倒す。そして3匹目がでてきたら、画面の右上すみで、ヘビーボムを落とす。この1発で残りの触手は全部倒せる!



▲まず、1匹目と2匹目は、接近戦でケリをつけよう。

▲さぁ、この位置でタイミングよくヘビーボムを落とすのだ！



◀たった1発のヘビーボムでこの画面がみれる！ やったね!!



●ファンタジーゾーン

無敵のオパオパ？ボスキャラと遊ぶ!

静岡県
苫田章人

ボスキャラによっては、オパオパがそのボスキャラの体に触れてもだいじょ〜ぶな時がある。それは、ボスキャラが出現してすぐの時だ！ ただし、この技は、1面と4面のボスにしか使えないぞ。

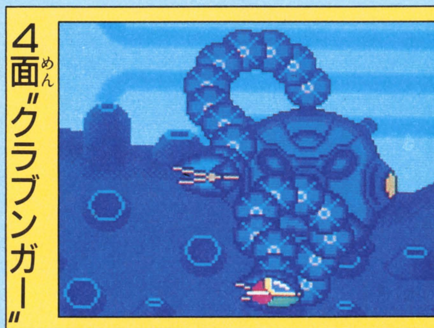
右の写真を見てちょ。ホラ、ボスキャラと重なっても、オパオパはへいっちゃら。こ〜んな感じでボスと遊べちゃうのだ！

1面"スタンパロン"



◀こいつは、どこにさわっても平気！ へへ、からかってやれ！

4面"クラブンガー"



このボスは、触手にしかさわっちゃダメ。他の部分ではアウトだ。

はみだし技 SPECIAL 2

『エイリアンクラッシュ』で、ムカデが出てくるボーナス・ステージがあるよね。その時、①ボタンを押しっぱなしにして、右のフリッパーに玉を止めておくと、ムカデが勝手に当たりにくるゾ！（東京都／大森寛康）



●魔境伝説

敵のキャラクターが行方不明に！

静岡県
宮田秀昭

面倒くさい敵のキャラ。マネキグマやアーノルドなどがそうだ。これらのキャラを出現させない方法があった。1面の場合、ザコキャラのアチャを倒さずに逃げながら進んでいく。そしてアチャを3匹ぐらいひき連れて、ボスのマネキグマのところに行く。そこでアチャを倒さずにいると、マネキグマはいつまでたっても出現しないのだ！

1面 マネキグマ

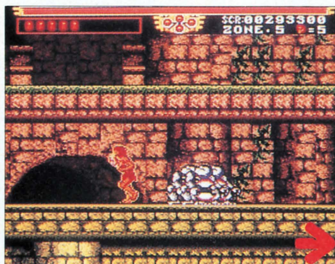


▲このままアチャを倒さずにどんどん先に進んでいけ。ボスがでてこなくなるぞ！



▲でも、1面クリアすることはできない。この場合、役に立たない技なワケだ。

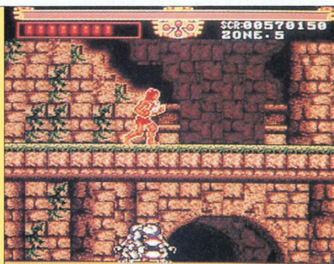
5面 アーノルド



▲下の段のアチャを倒さずに左に連れていこう。そして上の段にのぼるんだ。



▲下の段のアチャを画面から消さないようにして進んでいくんだ。



▲アーノルドがでてこなくなるぜ！　この場合は、思いっきり役に立つ技だな！



●魔境伝説

テマヒマかけて1UPしよう！

神奈川県／加藤泰栄

魔境伝説には無限（?）1UPがあった。これさえあれば、たっぷりと練習できるってもんだ。やり方は、3面の1UPアイテムのあるところ。ここで、1UPアイテムを取ったら死んでしまおう。おっと、自殺する前に、ガメつく点をかせいでおくことを忘れずに。ようするに、がんばって点かせいで、そっちの方で残数を増やそうってコンタンね。

◆ボーナスポイントをとれ



▶このあたりはボーナスが多い。1つ残らず取るんだ！

◆再び上からボーナス



◀今度は上のコースからアイテムをとりまくろうぜ！

くりかえす



▶ここで1UPを取ろう。取ってしまえば後はよし。



◀何も考えずに死んで下さい。大丈夫ですからね！

◆1UPするワケだ

◆わざと死んでしまう



●ファイティングストリート

1人でVSモードしよう。

北海道／宮田直久

発売されたばっかりの『ファイティングストリート』。パッドを1つしか持っていないキミでも、2Pモードで遊べるぞ。普通にパッドを1つだけつけて2Pモードを選べばOKだ。ケンとリュウを2つのパッドで同時に操作できるぞ。これで必殺技の練習をしようぜ！



▲必ずしも、同じ動きをするとは限らないのだ！

▼この2人のキャラは、1つのパッドで操作できる。





▶このように、2人に波動拳をださせるには、かなりのテクニックが必要。

はみだし技 SPECIAL 3 『ネクロマンサー』で、道具や魔法をうっかり捨ててしまったら、あわてずにその場所で〝さがす〟コマンドだ。落とし物がみつかるぜ！（福島県／渡辺登吉）

ミドル級

●あっぱれゲートボール

謎のチーム"HU-GEES"現わる!!

東京都
和田功

新感覚スポーツゲームの『あっぱれゲートボール』。みんなもうやってみた？　実はこのゲームには、幻の強豪チームが入っているのだ！　その名もHU-BEES！……オット、違う違う、〝HU-GEES〟だ。でも、カンタンには戦うコトはできないゾ。なんてったって世界大会で勝たなきゃいけないんだから、ひと苦労。がんばって挑戦してみようぜ！

世界大会を選んで…



▲まずは世界大会で勝たなくちゃいけない。並のムズカシサじゃないゾ。

見事に勝つと…



▲ヤッタネ！　見事に世界大会で勝ったぜい。は〜しんどかった。

HU-GEESがでたアッ!!

▼おお一つと、これがウワサの強豪、HU-GEESだ!!



フライ級

●R-TYPE I

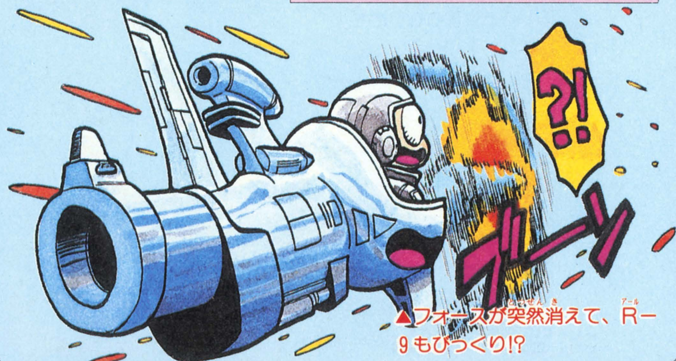
フォースが消える？

新潟県／内田雄介

やり方はとってもカンタン。まずR-TYPE Iをフォースをつけた状態でクリアする。(カンタンじゃないって？)　あとは①ボタンを押し続けるだけ。すると、エンディングで前に飛んでいくはずのフォースが突然、目の前から消えてしまうんだ。あんまり役に立たないけどやってみてね。



▲見事にフォースを付けたままクリアしたゾ。あとは①ボタンを押し続けるだけ。



▲フォースが突然消えて、R-9もびっくり!?

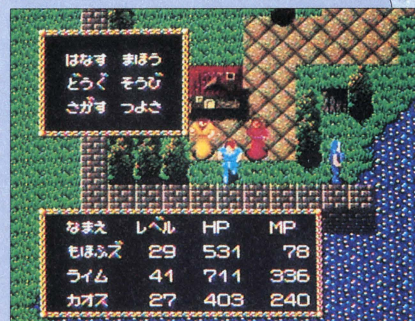
フライ級

●邪聖剣ネクロマンサー

毎度おなじみ面白パスワード

東京都／中島忠

毎月あるぞ！の面白パスワードだけど、今月は特にユニークなヤツを紹介しよう。名付けて〝ハドソンゲーム名編〟。いままでPCエンジン用に発売された、ハドソンのゲーム名をズラズラ並べるというものだ。このパスワードをうちこむと、最初からレジェルダーやミゲルアーマー等を持っているので、とってもラクなゲーム展開になるぞ。ぜひ、試してみてくれ！



▲ゴールドが715398もある。アイテムもいっぱい持っている……。しかし、パスワードネタは今月でもう終わりにしたいのです。

PASSWORD

ざくん	ふびつくり	まんわ	あるどびく
とりい	らんしやん	はいね	くろまんさ
あカト	ちやんケん	ちやん	RTYPE
ゆうゆ	うじんせい	RT	

『R-TYPE』のボスには、ゴマンダー、ベルメイト、ブロンク、バイドの他にも自爆するボスがいるんだ。巨大戦艦は約1分30秒、コンバイラーは約2分、ヤジューは約2分20秒で自滅するゾ。(岩手県／梅木拓也)

ライト級

●プロテニスワールドコート

不思議なパスワード、一挙紹介!!

山形県/松山英治

PASSWORD

■コロコロ編

ころころこみつくはなかなかやな
あさいはながすのじようしサ

■ナムコ編

わたくしのなまえはなむなむこや
ぎやらがはけつこういいよな
どらすぴをはやくやりたいか
なむこときむこはおなじなのに
あかいたぬきのおつゆもうまいか

■お笑い編

しむらけんはおもしろいんだよ
ところじようじはおもろいこ
せいぶのいしげはへんたいや

■CM編

てはだをいたわるちやあみいさ
あらあらあらららあららくりんよ

■私の好み編

まつもとのりこはかわいいよねエ
いしのようこもけつこういいしり
こたにみかこちやんだいすきさ

■H編

いやんばかんそこはいやなのさ
はやくはやくしてよねえはやくよ

先月号でも紹介したけど、『ワールドコート』のクエストモードには、おもしろいパスワードがいっぱいあるんだよ。そこで、今月もドドーンと送られてきたパスワードを一挙に紹介するゾ。中には大笑いしちゃうのや、かなりあぶないパスワードもある。でも、このパスワードはちゃんとした文章になっているからスゴイ！　こんなところでも楽しませてくれるとはさすがナムコ！





▲ドラスピ編。みんなはもうドラスピやったかナ?



▲石野陽子編。はい、私もそう思う今日このごろです。



▲はやくして編。主人公が女の子なのはやっぱり当然カナ!?

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね！　もちろん、ＰＣエンジンのワザに限ってＯＫ。

この激烈技のコーナーに採用された人には、右の“ＰＣエンジン特製システムテープカッター”をプレゼント！　とっても役に立つ激烈グッズだぜ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！　楽しいワザをたくさん待ってるぜっ！



▲セロテープのほか、カッターにハサミ、ホッチキスも内蔵されてるぞ！　これは便利！

40円
郵便はがき
101 01
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技②』係

激烈技
(ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて、『激烈技スペシャル②』係に送ってください。私製はがきの時は、40円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にプレゼントを発送します。

はみだし技 SPECIAL 5

『エイリアンクラッシュ』で、ゲームをしている時にポーズをかけて、セレクトボタンを押す。すると、ゲームオーバーの時に出てくるハズのハイスコア画面がとつぜん出てくるんだ。
(大阪府/井上恵吾)

◆とらわれの王女をすくうため、勇者は、その身を竜にかえ、一人敵地へとむかう…。まさか今回はシリアスなのか～?

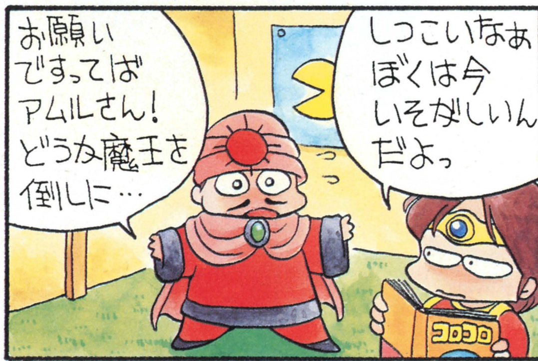
ファジ～な昼下り

VoL2.ドラゴンスピリット 不完全攻略法

壮大な物語りにかくされた真実のドラマだ!!

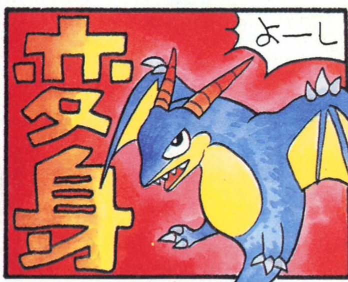
ニチブツ、麻雀ゲームがたのしみな、

見田竜介





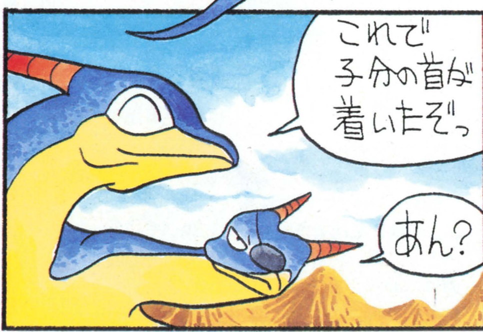


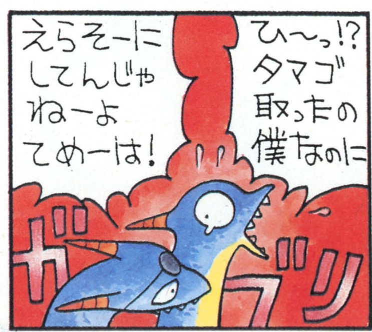












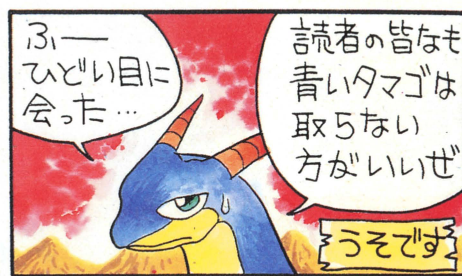














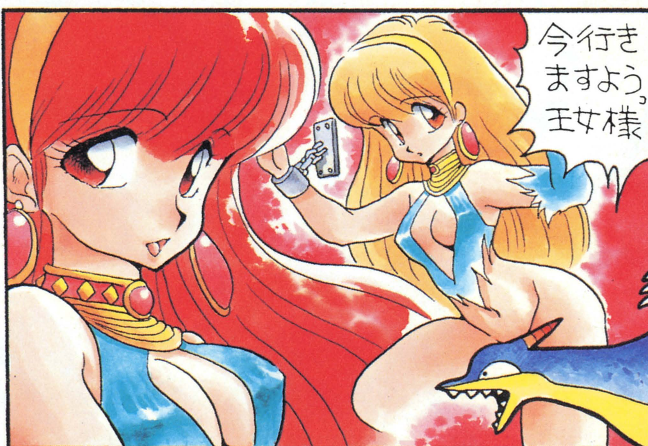




























その後兄のアムルが平和を取り戻したのは言うまでもない

◆王女は、どうやって助けられたのか？一切にふれず。次号は、プレシオウルスも御推薦の「ワンダーモモ」だぜっ!!

CASIO

ひきかたはランプ(らんぷ)がおしえてくれるよ。



ROM(ろむ)パック(ぱっく)をいれるとすきなきょくがひけます。







光GENJI(ひかるげんじ)からドラエモン(どらえもん)までやく40パック(ぱっく)400きょく!

ブックンブー(ぶっくんぶー)

©宮尾・小学館・テレビ朝日

ひくじゅんばんはランプ(らんぷ)がしらせます。

サンプリング(さんぷりんぐ)ですきなおとをドレミ(どれみ)にできます。





新登場(しんとうじょう)

PT-280 ¥16,300 (ROMパック1個付属)

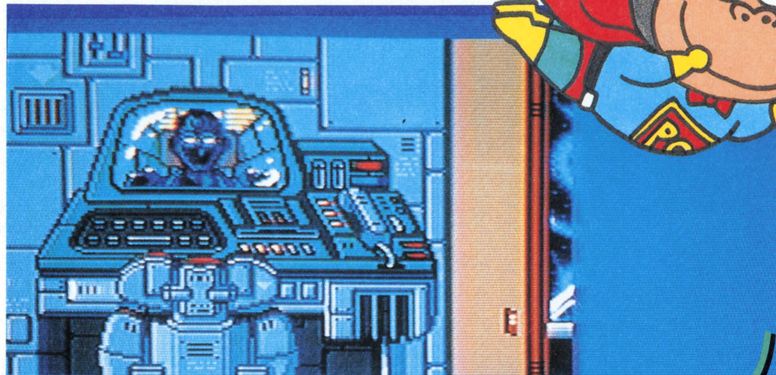
●別売ROMパック(楽譜集付) ¥1,500より

●サンプリング機能(サンプリングタイム：約0.7秒、入力方式：内蔵マイク)●サンプリングエフェクト：ループ、リバース、エンベロープ●サンプルチューン●8音色(PCM音源)：ピアノ、ビブラフォン、ギター、パイプオルガン、トランペット、バイオリン、フルート、クラリネット● 10リズム(PCM音源)：ロック、ディスコ、スイング2ビート、スイング4ビード、サンバ、ボサノバ、ビギン、マーチ、スローロック、ワルツ

●資料のご請求は商品名を明記のうえ、〒163 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル
カシオ計算機株式会社 楽器企画部PC係まで ☎(03)347-4811㈹

NEW GAME SPECIAL 最新ゲームスペシャル Part.2

PCエンジン発売から、早、2回目のお正月。新作&話題作が、次から次へと登場してくるぞ！



コブラ「レディとの通信用だ。」
「コブラ、聞こえる？クイーンラブ号に展示されている宝物は、値段の付けられないくらい価値のある本物よ。

コブラ 黒竜王の伝説

ハドソン/89年2月発売予定/価格未定/CD-ROM

CD-ROM第4弾は、ハードボイルドアドベンチャー

締切り間際にビッグな情報が入ってきた。前号でもちょっとだけ紹介した、CD-ROMのハードボイルドアドベンチャー「コブラ」の画面写真が手に入ったのだ。それでは、さっそく見てもらう!!

見よ! この力のはいったグラフィックを！



まず画面を見て気づくのは、実にキャラクターがよく描かれていること。ファンの人ならひと目でわかると思うけど、タッチが寺沢さんのコミックそのものなんだよね。それもそのはず、ハドソンさんの話によると、寺沢さん自らハドソンの開発室に出向き、デザイナーの人たちにアドバイスをしたとか。力作でっせ。



▲宇宙船の船員。そり上げた頭と悪そうな目つき。陰影があざやか！



▶いかにも「コブラ」に出てきそうなセクシーな女性。誘惑されて……。

ハードなキャラがいっぱい登場!!

◀こいつも異星人。服や顔の微妙なグラデーションに注目。CD-ROMの大容量とスタッフの努力の賜物だ。



▼異星人。半魚人風で気味が悪いぜ。



▶バーテン。サイボーグならではのトンデモない顔色をしてやがるぞ。

第1章の画面をチラリと紹介



コブラ「おそらくセント・リブ・ハイスクールの生徒達だろう。時々チラチラとこちらに視線を送っている。可愛いもんだね。」

◀観光客をのせた宇宙船クイーンラブ号。コブラはこの船に、宝石を盗むために乗り込む——。ゲームはコマンド選択方式で進んで行くぞ。

▶室内。いろいろと調べることが多そう。コブラが宝石を盗んだあと、宇宙船は、何か巨大なモノに飲み込まれてしまう。そして……。



コブラ「インフォメーションTV、通信機、ベット、テーブル、雑誌などがある。」
コブラ「さっき部屋を出た時となんら変わりは無いようだな。」



デラックスなアーバンナイトを満喫したいあなたにはシアターでの華麗なショータイ
こちらKLIS。クイーンラブ号イ
ーションサービスです。」

◀船室のTVをつけると……。ヒントはいろんな所にあるぞ。

独占スクープ!!

WINNING SHOT

データイースト／5500円／2月24日発売

4人同時プレイできる本格派ゴルフゲームだ!

PCエンジンで最初に登場するゴルフゲームが、この『ウイニングショット』だ！　6人の選手はそれぞれ個性のあるやつばかり。好きな選手を選んで、4人プレイもできる。かなり細かいところまで気をつかった、完成度の高いゲームだぞ！

コース全景の表示がとても便利だぜ!

ゲームモードは、前にも紹介したけど、ストローク・プレイ、マッチ・モード、トーナメント・ゲームの3つがある。どれも全18ホールをラウンドしてゲームを競う。

背景のグラフィックやキャラの設定がリアルで、本物指向。ボタン操作のテクニックよりも戦略がものをいうソフトだ！

6人の中から選手を決定！



シミュレーションっぽいノリで、27ポイントを、パワーやコントロールなど5つの項目に振り分けられる。

パラメーターを操作すれば、ハンデもつけられる。すべてをコンピュータにまかせて、ゲームを観戦するなんてことも可能だ。



プレイしやすい画面表示

ここはデータ表示ウインド。上から、選手名、ホールナンバー、パー、打数、残りの距離、現在のスコアなどが表示される。プレイ中に出るのが便利だね！

グラフィックを見ながらクラブを選択。

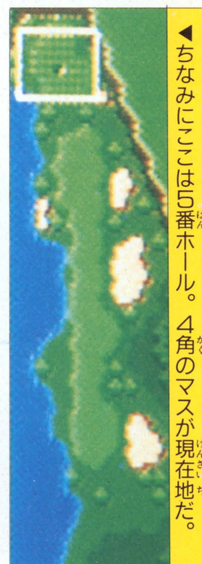
ボールをスピンさせる打点を選ぶ。

風向きは矢印で表示。風力もわかる。

現在地もわかるコース全体図。スクロールさせて、コースを見られる。

パワーとスピンのゲージ。ニコニコマークが出ると、20%の飛距離UP。

風力や風向きを考えて、ボールを打つ方向を点滅するゲージで決める。



◀ちなみにここは5番ホール。4角のマスが現在地だ。

賞金獲得額で競うトーナメントモード!!

4日間にわたって、12人（コンピュータ8人）で競う。順位によって獲得できる賞金や、ニアピン賞などを合わせた賞金総額で優勝者を決定するモードだ！

しょうきんランキング

1	位	J.おさき	2700000円
2	位	B.ジョン	900000円
3	位	L.トレビノ	500000円
4	位	どん	420000円
4	位	DR.いしい	420000円
6	位	G.ノーラン	340000円
6	位	S.バレス	340000円
6	位	めしくらい	340000円
9	位	J.ニコラス	220000円
9	位	B.ランク	220000円
11	位	ふくさわ	120000円
12	位	ニコニコ	80000円

◀ストローク数の順位で、賞金がふりわけられるのだ。



▶日によって、ティーグランドの位置を変えてプレイする。



▲ニアピン賞を獲得すれば、第1日めでも20万円を手にすることができる。がんばっちゃおう！

豊富な個性を持ったキャラが次々出てくるオモシロ麻雀っっ!!





わいわい麻雀

ゆかいな雀友たち

ビデオシステム／価格未定／発売日未定



ビデオシステムの第1弾は、全部で13人の個性豊かなキャラが登場する対コンピュータ戦の2人麻雀だっ！

このゲームには、勝ち抜きモードとノーマルモードの2種類がある。まず、勝ち抜きモードの方は、キミの名前を登録して初級、中級、……と12人のキャラを勝ち抜いていくゲーム。12人のキャラ全部に勝つといよいよ最強の麻雀仙人と対決。この麻雀仙人に勝つと、それまでの戦い方によっていろいろなアドバイスが受けられるんだ。

また、このモードではいろいろなアイテムを使ってズルをすることもできる。(もちろん普通のプレイも可能だよ) さらにウレシイことに、途中でゲームを中断できるように、パスワードも出るようになっているんだ。

ノーマルモードのほうは、12人の中から好きなキャラを選んで対戦相手にできる。(最強の麻雀仙人は選べない)。このとき、初級のキャラを選んでプレイすると、麻雀仙人がプレイ中にいろいろ打ち方を教えてくれるぞ！

これなら、まだ麻雀のことがよくわからない人でも、楽しく遊べちゃうね！

アイテムも使えるよん！

さてさて、そなたは何をお望みかな。

牌交換券	1000G
悪あがきカード	4000G
透視メガネ	8000G
イナズマリーチ棒	16000G
？？？？	30000G
終了	

▲勝ち抜きモードでは、対戦の前に、アイテム販売画面が出てくる。ココでアイテムを買っておけば、対戦がグーンと有利になっちゃうぜっ！





▶透視めがねを買ってみたらごらんのとおり！ちゃんと相手の牌も見えるのだ！おっ、でもよく見ると見えたからって喜んでられる状況じゃないみたい！

個性的な対戦相手が大集合っっ！

対戦相手を選んで下さい。





このゲームに出てくるキャラは、全部で13人。みんな、それぞれ上がったり振り込んだりすると表情が変わるんだぜっ！

ここでは、初級編と中級編に出てくるキャラ6人を表情入りで紹介しよう。この中には、一見弱そうに見えても、実はなかなか手強いキャラもいるんだぜ！

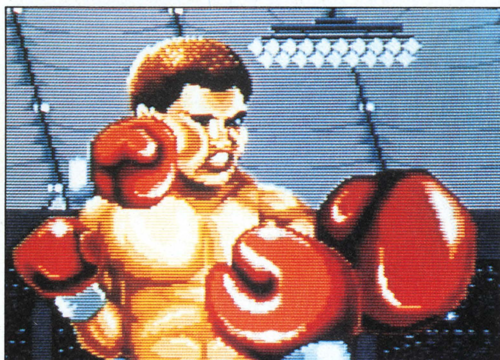
〈アイドル〉仲森秋奈	〈婦人警官〉東山京子	〈野球選手〉長島順也	〈タレント〉田森一良	〈OL〉一ツ橋三華子	〈政治家〉竹下総司
▲まったくの初心者。なんと役を知らないのだ。	▲混一色が大好きなおてんばギャル。そんなに強くない。	▲一発や裏ドラにかける冒険野郎。裏がのると恐い。	▲ワリとデカイ手を作るタイプ。ちょっと要注意！	▲とっても気が強く、プライドも高いOLなのだ。	▲強いけど気が弱い。いつも相手の機嫌を取ってる。

©VIDEO SYSTEM CO. LTD

デジタル・チャンプ
naxat BOXING

ナグザット／3月末発売予定／価格未定

多彩なテク秘めて、敵の仕上りは順調だ！



▲壮快な一発！ パンチの音も超リアル！ そして、相手のうめき声も……！ この興奮を早く伝えたい！

すばやく軽快なサイドステップ





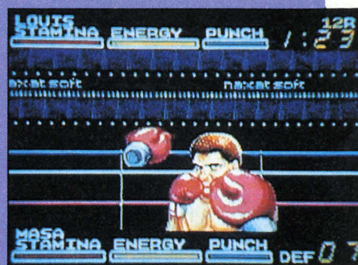
試合に負けるたびに、対戦相手が経験を積み、より強くなってくるという、逆ロープレ(⁉)タイプのユニークなボクシング・ゲーム。開発はいま順調に進んでいるけど、よりリアルなゲームを目指して、さまざまなリ↗

↘アル・アクションが用意されている。

多彩な攻撃・防御テクに加え、パンチが当たると相手の表情が苦痛にゆがみ、顔が変形したりもしちゃう！ 痛快な一撃、壮絶なKOシーンも見もの。さぁ、ゴングはもうすぐだ！

■ダッキングでパンチをかわす！

軽快です早いフットワークのほか、相手はさまざまなディフェンス・テクも駆使する。ただ打ち合うだけじゃない。これぞボクシングのだいご味だ！



めぞん一刻

マイクロキャビン／価格未定／発売日未定

開発順調!!来月には画面が公開できそう★

アドベンチャーファン期待の一作、『めぞん一刻』。

さて、気になる進行状況なんだけど、来春の発売に向けて順調に進んでいるみたい。この記事を書いている12月10日時点ではなんとか12月中に最初のバージョンが完成するようだぞ。たぶん、次号ぐらいでPCエンジン版の画面を初公開できると思うよ！

ゲームの内容と基本的なストーリーは、パソコン版と同じになる見込み。もちろんグラフィックやサウンドは、ぐ〜んとグレードアップ！（オリジナル曲も入る予定だ）とっても楽しみだね！





Ⓒnaxat、高橋留美子／小学館、キティ、フジテレビ

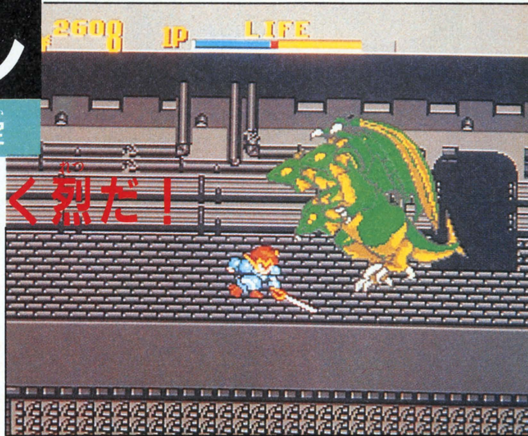
改造町人 シュビビンマン

メサイヤ(NCS)／3月発売／価格未定

アクションRPGがさく裂だ！

宇宙から来た“亜空魔団”を倒すために、サイボーグ改造を受けたシュビビンマンが戦う!!『シュビビンマン』は、全部で15面（街の数）、どの面（街）を攻めるかは、マップ画面で選択できる。全ての面（街）をクリアしなくても最終面（敵のボスの要塞）に行けるけど、最強にパワーアップしたいなら、全部攻略した方がいい。比較的オーソドックスな仕上がりで楽しめるゾ。

これが小ボス（各面のボス）だ。自慢じゃないが、こちとら魚屋でい！　三枚におろしてやるぜ！



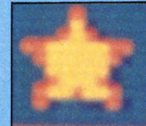
パワーアップアイテムを集めよう！



ジャンプ
ほぼ画面のてっぺんまでジャンプできるようになるんだ。



軟着陸
ジャンプからゆっくりと降下する。飛距離が伸びるんだ。



無敵
キャラが点滅している間だけ無敵になれる。

シュビビンマンの武器は 剣 と シュビビーム



剣は最初から持っている。Ⓘボタンで斬りつけられる。強度を上げていくのが重要だ。



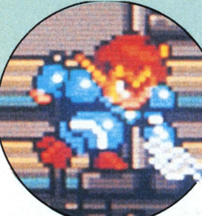
ある面をクリアすると、ある人から許可証が貰えて、ビームを撃てるようになるんだ。

買い物でパワーアップしたり、おもわぬいいコトもあるのだ！

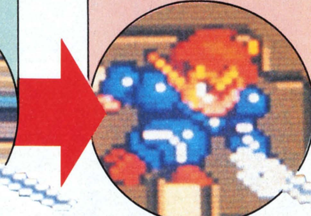
アクションゲームだけど、RPGの要素も盛り込んである「シュビビンマン」。パワーアップするにも、ちょっと秘密がある。敵を倒して手に入るお金で、パワーアップアイテムを買うだけでなく、町の人に話を聞くと、お金で買わなくてもパワーアップする方法があったりするんだヨ。



おっと出たゾ金ののべ棒だ！　エヘヘ、やった。



これが最初のころのシュビビンマン。強そーだけど実は弱い！



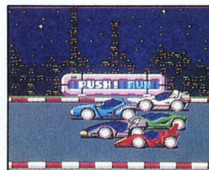
最強にパワーアップしたシュビビンマン。こうでなくっちゃネ。

モトローダー

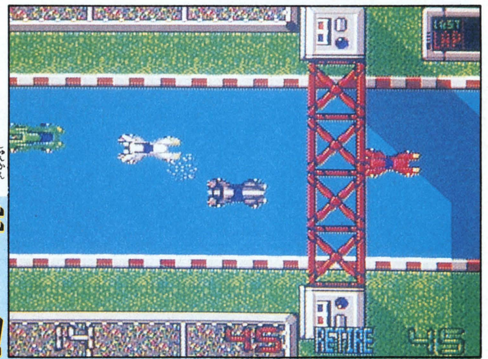
メサイヤ(NCS)／2月発売／価格未定

5人プレイで、コイツは熱くなるぜ！

メサイヤが放つ強力4連発ソフトの第1弾、それがこの『モトローダー』。スポーツシミュレーションといえば、ゴルフ、野球と並んで人気の高いカーレース。とにかく、最初は操作が慣れなくてとまどう人も、やってるうちに熱くなって、もう1レース、もう1レースと騒ぎ出す。しかもモトローダーは単に走るだけじゃなくて、エンジンや、ブレーキ、タイヤなどをチューンナップして性能を上げていく面白さも入っている。



デモ画面。このクールな夜景の影に熱い戦いが。



ゴール!!　この瞬間に、体中の力がフッと抜けるのが快感!!

コースは相当にムズイ!!



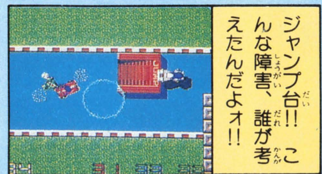
この十字路!!　ここでフェイントをかけると…。



90度カーブ!!　スピードを出しすぎると曲がれない。



コース上にオイルがこぼれてる。これにのるとスピン。



ジャンプ台!!　こんな障害、誰が考えたんだよォ!!

CONGRATULATIONS
CHAMPION
YUGON
KOGA!

■アイテムの買い方が勝利のポイント！

どうやって性能を上げるか、買い物のしかたが、勝利への最大のポイント。ウデも大事だけど、アタマも十分活用しないと、勝利の女神はほほえんでくれないぜ。とにかく最初はエンジンだ。

サイバークロス

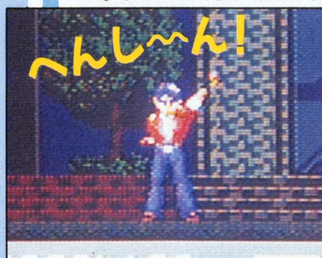
フェイス／4月発売予定／価格未定

200パターンもの動きが可能になったアクション大作



うりゃあ！ 正義の刃を受けてみろってんだ。

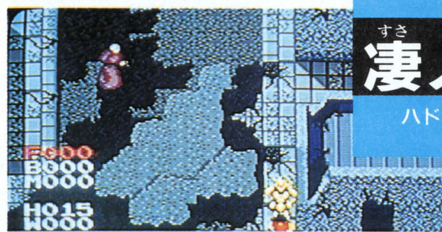
バイオテクノロジーの悪用で自らの惑星を追放された科学者Dr.ノズミ。そのノズミが地球に侵入した。狙いは、昆虫を巨大化させ、その怪物を使って地球を征服することだ。それを察知した秘密捜査官サイバークロスは、悪の野望を打ち砕くため立ち上がった!! サイバークロスは、果たして昆虫軍団に勝てるか!?

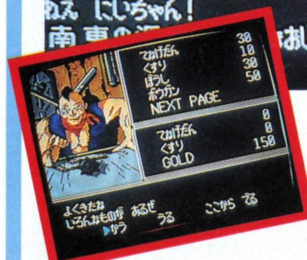


ゲーム史上最高の、全200パターンの動きを持つ敵キャラもいる。まだまだ開発中だけど、予想どおりだとすると、すごい動きをしてくれることになりそうだ。そのほか、ゲーム中にはさまざまなパワーアップアイテムが現われ、キャラが何回も変身！するそうだ。武器もパンチ・キックから、剣やビームまで、バラエティたっぷり。思いっきし期待しようぜい!!

凄ノ王伝説

ハドソン　3月発売予定
価格未定





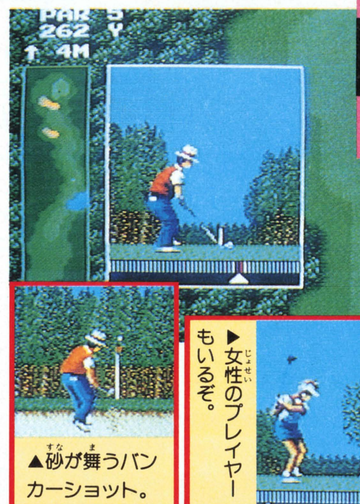
永井豪の人気コミック『凄ノ王』をモデルにしたサイキックRPG。

春頃までには発売するということで、現在、開発も急ピッチで進行中だ。

サイキックを操り、悪の支配者たちと戦う凄ノ王たち。4月号ではくわしく紹介できると思うから、それまでちょっと待っててほしい。

パワーゴルフ

ハドソン　春頃発売予定
価格未定



▲砂が舞うバンカーショット。

▲女性のプレイヤーもいるぞ。

『パワーリーグ』に続く、ハドソンのリアル・スポーツ・シミュレーション第2弾。

個性的なキャラをコントロールしながら、ハイスコアをめざせ。

現在の進行状況は、コースのレイアウトなど、グラフィックを調整しているところ。ホンモノっぽい仕上がりに期待しよう。

HOTLINE

本日は、あのワンダーモモさんに直撃インタビュー。「今のモモ、とてもワンダーな気持ちヨ。89年春にみんなのTVに出演するためにダイエット中なの。早くみんなの前で身身したいワ」（ナムコ・ちょっと変なKON²）

88年も1年間お疲れさま！皆さまにとってどんな年でしたか？ 私どもナグザットはとりあえずの一歩を踏み出した、めでたい年になりました。まだまだネタは温めてあります。89年も期待してネ。（ナグザット・浦和）

88年は、「魔境伝説」一本だったけど、89年はCD−ROMをはじめ、みなさんに楽しんでもらえるソフトを4作ぐらい予定してます。まずは、3月予定の「死霊戦線」をお楽しみに！（ビクター音産・小森）

キマッタゾ〜！PCエンジン初のゴルフゲーム『ウイニングショット』の発売日が2月24日に決まりました。ドラコン、ニアピン…、楽しい演出もモリダクサン！4人プレイでオモシロサも8倍！（DECO・タケ）

『YAKSA』は予定よりずいぶん遅れちゃったけど、おかげさまでやっと完成させることができました。次回作も現在、企画進行中。首を長〜くして、待っててね！（ビッグクラブ・ゲーマー山内）

参入の第1弾として『アウトライブ』を発売します。ストーリーはもちろんのこと、デザインにもかなり力を入れました。やりこむほどにおもしろくなるゲームだと自負しています。よろしく！（サン電子・江口）

前号で紹介した『ヤーレンソーラン北海道』がサブタイトルになり、メインタイトルが『大地くんクライシス』となりました。開発も順調に進行しているので皆さん!! 乞御期待!!（サリオ・ヒデ）

PCエンジンのために、長い時間かけて作ったはにいも完成し、フェイスとして考えたこのゲームが、みんなにどこまで楽しんでもらえるか、とても期待しています。（フェイス・はにいチーム一同）

レインボーアイランド

NECアベニュー／価格未定／発売日未定

人気アーケードゲームが、またまたPCエンジンに!!

▼これは業務用。PCエンジンの画面はどうなるかな？



アーケードで大人気だった『レインボーアイランド』も、いよいよPCエンジンに移植されることが決まったぞ！　発売するのは、アーケードをガンガン移植しているNECアベニュー。

発売日なんかは、残念ながらまだ、未定なんだけど、新しい情報が入りしだい本誌でも紹介していくからね。

なお、写真は業務用のものです。

ネクロスの要塞

アスク講談社／価格未定／発売日未定

お菓子から生まれた本格派RPGっ!!　復活したネクロスを倒せるか!?

▼これは開発用画面。マーシナリーとマージがいるぞ。



期待度満点のRPG『ネクロスの要塞』の最新情報が入ったぞ！

ストーリーは、原作のキャラクターや世界を生かしたオリジナル。7人の弟子により復活し、妖精神殿を占拠した魔王ネクロスを倒すのが目的だ！

また、ストーリーは複数の章からなり、各章ごとに味方のパーティーが変わるようになるぞ！

YAKSA神武伝承

ビッグクラブ／3月末発売予定／6700円

お待たせしました！ ついにゲームが完成!!





これまで毎月、開発経過を紹介してきたけど、その『YAKSA』がついに完成したぞ！

発売予定日は3月末、そして価格も6700円に決まった。ちょっと高いと思うかもしれないけど、4メガの容量をフルに使って、妖しく、壮絶な魔空との戦いがくり広げられるぞ。これまでになかった和風3-Dのアクションも楽しみ。

くわしくは、次号（3月号）で、ド～ンと紹介するぞ！



絶者は待ちかねたぞ!!

次々に出るPCソフト楽しみだねっ!!

年が改まり仕事も始まりますと、おとそ気分のスタッフにも気合いが入ってソフト開発も順調に進むことでしょう。第1弾はオハコの麻雀モノということもあり、社運を賭けた「麻雀刺客（仮）」となりそうです。（日本物産）

去年はイベントに参加してくれたり、「ガイアの紋章」を買ってくれたり、ほんとにありがとっ！　いよいよ、新作4本どどーんとこの春発売です。第一弾の「モトローダー」よろしくね！（メサイヤ(NCS)・下田だっ!）

コンニチハ！　ビジランテのサウンドがCDとカセットで、アルファレコードとサイトロンから発売されます。アーケードのオリジナルサウンドだから、ギンギンの迫力で楽しめちゃうのだ！聞いてね！（アイレム）

'89京都からよろしくお願いします。'89は期待して下さいネ。まず3月下旬頃『わいわい麻雀』。その後スポーツゲーム、『ラビオレプススペシャル』を予定しています。応援して下さいネ。（ビデオシステム）

どんなに疲れてる時も皆さんの『面白かった』の声で元気百倍！おかげで『スペハリ』のファンレターでは5年は若返りました。次はいよいよ『SonSonII』!ユンケルいらずも時間の問題です。（NECアベニュー）

はじめましてアスク講談社です。ロッテのチョコでおなじみ「ネクロスの要塞」のRPGを開発中です。PCエンジンならではのアイデアを満載した楽しいゲームにします。御期待下さい。（アスク講談社）

ハドソンにとっての10大ニュース。なーんたってそりゃCD-ROMバージョンのソフト発売がNo.1。しかも、皆様の御支援のおかげで好評につぐ好評。89年はビッグソフトも用意してます。ヨロシク！（ハドソン）

ついにPCエンジンのCD・ROM²が発売されました。大容量CD-ROMだとゲームの世界が一段と広がること間違いなし。当社でもCD-ROMのソフトを作りたいと考える今日このごろです。（マイクロキャビン）



PCエンジン おジャマしま〜す

ソフトハウス訪問



you-ing メサイヤ MASiYA

第2回／メサイヤ(NCS)

創立8年、若い会社だから熱気は十分!!

『ガイアの紋章』でPCエンジン参入を果たしたNCS。今回のソフトハウス訪問は、最近『メサイヤ』というブランド名も発表して大いに意気上がるこのNCSサンを訪ねてみたぞ。

ところは東京・港区の西麻布。日本でただいま最高感度の流行発信基地といわれるこの街に、メサイヤさんはあるのだ。ん〜、オッシャレー。というわけで、カメラマンを引きつれたワレワレ月刊PCエンジン編集部・オジャマ部隊は、ルンルンとスキップを踏みながら、六本木の街を抜け、西麻布へとやってきたのだった。

メサイヤことNCSサンは、昭和55年12月創立、まだ8年しかたっていない若〜い会社だ。しかし、その業績たるや原子力プラントから衛星通信の画像処理にまでわたり、業務用システム開発では実力派として有名。社員はナント総勢250名、プログラマーさんだけで200名もいるビッグさ。その中のソフトウェア開発部が、パソコンゲームやPCエンジンゲームの制作を行っている。

部長の白倉さんによればそのモットーは、「この時点で最も優れたハード（コンピュータ）に、オリジナリティある高水準のソフトウェアを提供していく」こと。PCエンジン・ソフトについても、「一方でアーケード版の移植が多いなかで、新しいオリジナル作品で勝負してみたい！」と力強く語ってくれた。'89年は、大作・力作主義で、年間に6本ほど発売予定。CDロムについても「積極的に研究を進めたい」っていってくれたから、突如ドーンと出てくるかも知れない。



▲カワイイー、種田サン最高!!

▶この方が社長の藤田さん。「夏までにRPG超大作を出すヨ」と元気一杯。

NCSカーニバルも大盛況!



◀'88年の11月20日、新宿アルタで開かれた「NCSカーニバル」。新作4本の同時発表も行なわれて大にぎわいだったぜい。



▶押すな押すなの、満員御礼。すごく楽しかったから、またやって欲しいって声も多数。

◀新作4本のデモプレイ。完全版じゃなかったけど、面白さは十分に分かって貰えたよネ。

1989年も期待してネ！



▶お話をしてくれた白倉部長。PCエンジン・パソコンの両部門の責任者ナノダ。



▲「おーっ！」と気勢の上がるメサイヤ・プログラマー陣。彼らはここに住んでいるのダ。

「メサイヤ」さんはこんなソフトも出してるよん！

ゲーム部門で最初に出したのが、PC8801用の「Mr.バンプ」というアクションパズルゲーム。知ってるかナァ。有名になったのは、あの『ガイアの紋章』も入ってる『エルスリード・三部作』だ。パソコンゲームの分野でも、新作を続々発表して注目を集めているんだぜい。

エルスリード



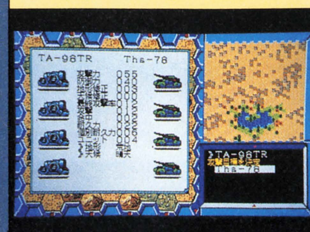
X68000用のソフト。『ガイアの紋章』をパワーアップさせて、グラフィックも超ビューティフル!!

ガイフレーム



『エルスリード・三部作』の完結編。アドベンチャー的要素をシミュレーションに組み入れた。

ライトニングバッカス



最新作。はるかかなたの惑星を舞台に展開するシミュレーションゲーム。

発売直前 REVIEW '89・1/1〜'89・2/1

新年を迎えて、発売されるソフトが3本しかないのはさびし〜い。でも、楽しいから許しちゃおう!?

ビジランテ

アイレム／6300円 1月14日発売

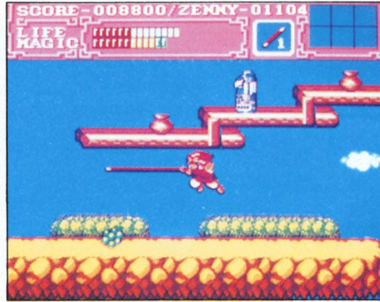


ヌンチャクを手に入れると、今まで手こずっていた敵もカンタンに倒せちゃうんだよね。これがすごく気持ちいい。ムズいのが好きな人は、わざとヌンチャクを取らないで進むといいかも。

純粋なアクションゲームファンなら絶対満足しちゃうはず！

Son Son II

NECアベニュー／5400円 1月27日発売



数年前に発売されたあの名作『ソンソン』のリメイク版。縦横スクロール、豊富なアイテム、数々の魔法と前作より、はるかにパワーアップしている。

BGMのノリもイイし、完成度とゲームバランスのよさはピカイチ！　アクションゲームファンにおすすめ。

ネクタリス

ハドソン／5800円 2月9日発売



このタイプのゲームにはなじみのなかったキミを、熱いシミュレーションの世界に確実に導いてくれる。初心者には、親切な説明モード付きなのもうれしい。これから本格的なシミュレーションの登場に備えて、ぜひともプレイしておきたいゲームだ。

COMING SOON 発売日スケジュール

★続々と新作ラインナップも増え続けてるね。キミは、どのソフトに期待してるかな？

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
1/14	ビジランテ	アイレム	6300円
1/27	SON SONII	NECアベニュー	5400円
2/9	ネクタリス	ハドソン	5800円
2/24	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	5800円
2/24	ウイニングショット	データイースト	5500円
2/末	アウトライブ	サン電子	5600円
2/末	はにい・いん・ざ・すかい	フェイス	5200円
2/末	コブラ・黒竜王の伝説（CD）	ハドソン	価格未定
3/予	めぞん一刻	マイクロキャビン	価格未定
3/末	死霊戦線	ビクター音産	5500円(予)
3/末	ワンダーモモ	ナムコ	価格未定
3/末	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	6700円
3/末	デジタル・チャンプ	ナグザット	価格未定
3/予	天外魔境（CD）	ハドソン	価格未定
春/予	凄ノ王伝説	ハドソン	価格未定
発売日未定	エナジー	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	がんばれゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)	価格未定
4/予	サイバークロス	フェイス	価格未定
発売日未定	3Dゴルフ（仮称）	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ダライアス	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	価格未定
発売日未定	パワーゴルフ（仮称）	ハドソン	価格未定
発売日未定	麻雀学園（仮）	フェイス	価格未定
発売日未定	麻雀刺客（仮）	日本物産	価格未定
発売日未定	モトローダー	メサイヤ(NCS)	価格未定
発売日未定	大地くんクライシス〜ヤーレンソーラン北海道〜	サリオ	価格未定
発売日未定	ラビオレプススペシャル(仮称)	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ワードナの森	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	ガンヘッド	ハドソン	価格未定

最新ゲームスペシャル PART②のパート2! 最新ゲーム熱いウワサ！

●ぴろぴゅ〜〜っ！　今月もウワサの時間がやってきたよほぉん！『ろむろむ』も発売されて、意気上がるPCエンジン！　さぁ〜て、今月のウワサはねぇ……。

●ビクター音産さんでは、来年HUカードを3作、また春ぐらいをメドにCD-ROMも作るみたい。どうやら、ビクター音産ならではのものになりそうだよ。

●データイーストさんは、次の作品を開発中だけど、タイトルはまだ未定なんだって。

●モモのつぎはアレだ！

●ビッグクラブさんの次回作はシューティングゲームみたい。

●CD-ROMになっちゃうアレは、もう少し時間がかかるみたい。ウフフ、楽しみ♡

●今は寒いけど、あったかくなると、いろいろオモシロイことが起きそうだよん！

●あとねー、夏に向けて、全く新しいとこも何社か動き始めてんの。まだ教えらんないけどね。

●そんじゃ、また次号♬みて、みて、見てね！



PCエンジンのことなら…PCゴリラの独壇場

やっぱし、『月刊PCエンジン』が一番おもしろい…と言わせる3月号だ！

3月号の目玉 別冊付録 ネクタリス

● 完全攻略 ●

とじこみデラックス ダンジョンエクスプローラー

月刊PCエンジン独占！

CD-ROM²特報

CD-ROM第4弾 コブラ［黒竜王の伝説］

●注目の超過激アドベンチャーゲーム発売直前特集

まだまだ、あるぞ！最新ゲーム

◎ワンダーモモ

◎アウトライブ

他・めぞん一刻／死霊戦線

悩めるキミに、絶好調S・R・T

ドラ・スピ SONSON II はにい・いん・ざ・すかい

月刊PCエンジン3月号は1月30日(月)発売 定価350円



EDITORS' NOTES

★最近、某編集部のK氏がよく編集部に来て「No・Ri・Ko」をプレイしてはニヤケてる。その横で私は「ドラスピ」三昧。Ⓒ

★いやー、今年の年末進行も、なんとか乗り切れそうだぜっっ!! お正月は、久々にのんびりするぞぉぉ!!（えぐち）

★ふぐちり、カキ鍋、ます寿し…の夢を見ていたら、印刷所からの催促に起こされた。「ふぁ〜い、フグカキマス！」（N）

★月刊誌はゴールのないレースのよう。忘年会もネオン街も、縁のない世界に踏み込んでしまったね、ボクたち。（Y）

★さすがにオ○キョーのアンプは音がいい。静香の声も…しまった！ ガ、ガンズはかっこいいよね〜！ （JACK）

★去年まではおとし玉をもらう立場だったのに、今年はあげる立場に。ああ、正月なのに大出費、トホホ…。（YŪGO）

★大勢で遊べるパーティーゲームが好きだ。もとはつまらないものでも、イカした友人さえいれば楽しめるからね！（K）

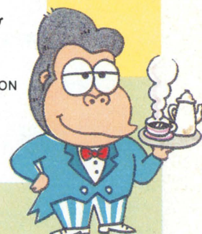
★最近、古いロールプレイングゲームをやり始めてる。たまに古いゲームをやるのもいいなあと思う。（ゲーマーのM）

STAFF

編集／秋本輝夫・柏原順太
有限会社 100パーセント （浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内 裕・倉持征木・凧 健太郎・長沢雄吾）・坂田 純・舘野英昭
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田 武）・石村 勇・宿南 勇
写真／石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二
イラスト／岩名 涼・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村 亮・筆吉純一郎・徳山 保・しのだてつや）佐藤アルミ・杉山登志夫

月刊PCエンジン 2月号
第1巻第2号（通巻2号）1989年2月1日発行（毎月1回1日発行）

Ⓒ1987 NAMCO Ⓒ1987 HUDSON SOFT
Ⓒ1988 HUDSON SOFT Ⓒ1988 NAMCO
Ⓒ1988 NECアベニュー ⒸSEGA
Ⓒ1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP Ⓒウルフチーム／ビッグクラブ
Ⓒ1988 NECアベニュー
LICENSED BY TAITO CORP
Ⓒ1988 SUNSOFT Ⓒ1988 NCS Ⓒタカラ
ⒸLADⒸNASⒸ東映動画 Ⓒ1987 ACTIVISION
ⒸIREM CORP ⒸTAITO CORP.
Ⓒnaxat soft ⒸLAD, R
ⒸVICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
ⒸFACE Ⓒマイクロキャビン Ⓒ1988DECO



Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン 2月号

編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館 〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
（編集）03-230-5444（販売）03-230-5751
印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を固く禁じます。ⒸSHOGAKUKAN 1988

PC Engine

挑戦状

三蔵法師はあずかった。
助けたかったら
わたしの用意したワナを
くぐりぬけて来るがいい。
きさまのアイテムなど
痛くもかゆくもないわい。
ただし腕に自信のない奴は
ムダだからやめとけ ムハハハハ。

一月二十七日発売

魔物代表取締役





標準小売価格5,400円

©1989 NEC AVENUE LICENSED BY CAPCOM.

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102

お問い合わせ 03(590)2626
●平　　日／午後3:00～午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00～午後7:30
テープサービス専用 03(590)2009
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。

月刊 Monthly Magazine For Game Freaks
PCエンジン
1989
2
第1巻第2号（通巻2号）
1989年2月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕（03）230・5444
〔販売〕（03）230・5751
定価 350 YEN

Enjoy Hudson

毎月「月刊PCエンジン」を
読むだけでは足りずに
毎週「PC遊び塾」
を観ている君は、
かなり進んで
いると断言しよう。



高橋利幸　夏木ゆたか　武田雅子



PCエンジンの全てがわかる、遊びの玉手箱TV。

さきどり！PC遊び塾

テレビ東京（毎週火曜 夕方6時〜6時25分）をキー局に、全国29局でオン・エア。

ないジャンルはない！さきどりのPCエンジンワールド。


超本格RPG
「邪聖剣ネクロマンサー」


異次元STG
「アールタイプ I・II」


ド迫力ACG
「THE 功夫」


決定版PZG
「上海」


お笑いAVG
「定吉七番・秀吉の黄金」


全世代SPG
「あっぱれ！ゲートボール」


究極の野球G
「パワーリーグ」


未来派SLG
「ネクタリス」
（89.2.9）

PC Engine

©1988 HUDSON SOFT ©1987 HUDSON SOFT ©1989 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT. LICENSED FROM IREM CORP. ©1987 ACTIVISION ©AZUMA



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・福岡

雑誌 03587—2 T4910358702357 ©Shogakukan 1988 Printed in Japan 印刷・三晃印刷株式会社